
SUPER JUEGOS
Nº 53 ● SEPTIEMBRE 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LOS MEJORES TRUCOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
DESTRUCTION DERBY 2: APOTEOSIS TOTAL
PSYGNOSIS ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO
JAPANMANIA
GRATIS CON ESTE NUMERO
SUPLEMENTO
PLAYSTATION
Crash Bandicoot
SUPER GUIA RESIDENT EVIL
SATURN
Nights into Dreams
SONIC TEAM HA VUELTO A CREAR UN JUEGO DE ENSUEÑO
WIPEOUT 2097: RAPIDO Y MORTAL
8 420565 037006
00053

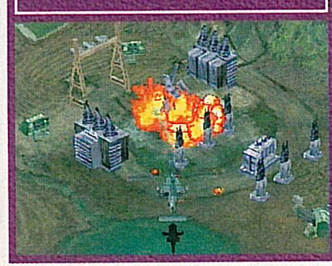
SUMARIO

SEPTIEMBRE 1996

58

EN PORTADA

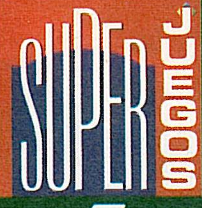
El verano ya es prácticamente historia, y debemos prepararnos para un trepidante final de año en el que la totalidad de las compañías preparan sus platos más apetitosos para degustarlos en los meses navideños. Este mes hemos hecho un esfuerzo y os hemos preparado un montón de reportajes en los que os enseñamos qué tendremos en las tiendas más o menos por esas fechas. De todas formas, no hace falta esperar tanto para encontrar cosas buenas, ya que las segundas partes de **WIPE OUT** y **DESTRUCTION DERBY**, a la venta en Octubre, no os van a defraudar lo más mínimo. Comprobadlo.







SUPER PREVIEWS



GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y José Sanclemente Sánchez
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **José Luis del Carpio y Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso Vinuesa EV** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) **y Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS STaRT

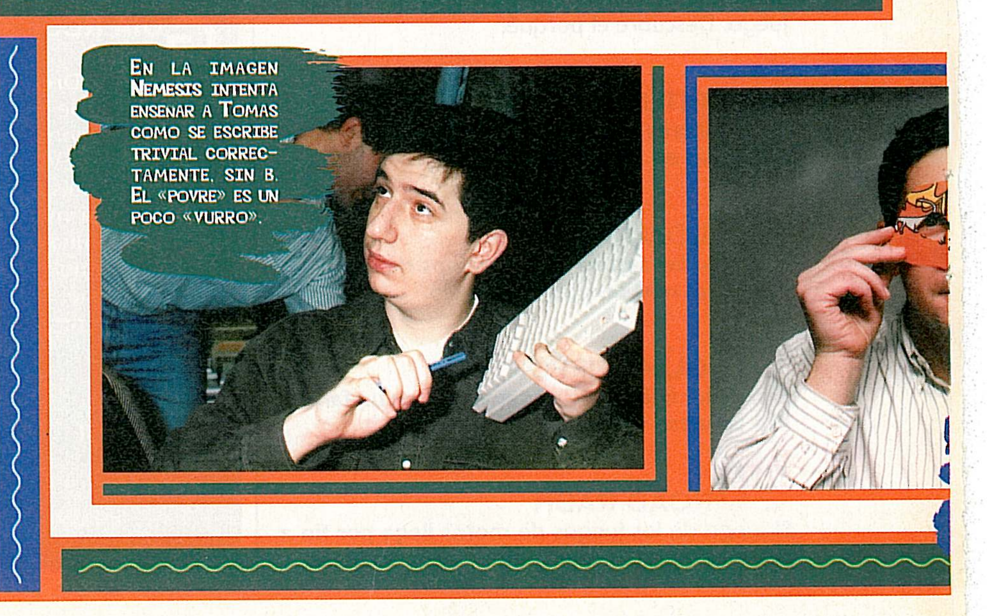


R. DREAMER SIGUE CON PROBLEMAS DE ESTREÑIMIENTO. DE HECHO HA DECIDIDO TOMARSELO POR LA TREMENDA Y ABRIR AGUJERO NUEVO.

THE ELF HA INGRESADO EN LA CARCEL. EL CARCELERO, CONOCIENDO SUS AFICIONES, LE OBSEQUIO CON ESTE MARIOUNIFORME.

NO TENIAMOS TIEMPO DE HACER NADA MEJOR, ASI QUE ESTE MES CONTENTAROS CON ALGUNAS INSTANTANEAS DE LA VIDA COTIDIANA DE LOS SERES Y «ANDRIODES» QUE PULULAN POR ESTA REDACCION Y POR VARIAS «REBOTICAS».

DELIRIUM TREMENS

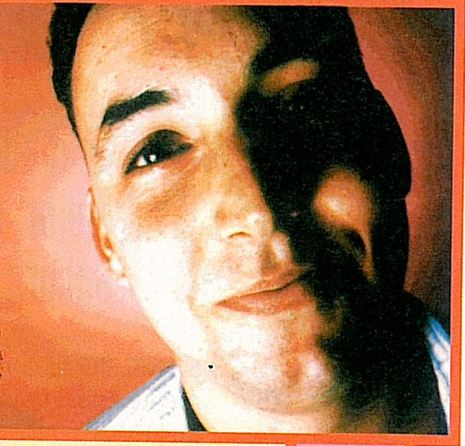


EN LA IMAGEN NEMESIS INTENTA ENSEÑAR A TOMAS COMO SE ESCRIBE TRIVIAL CORRECTAMENTE, SIN B. EL «POVRE» ES UN POCO «VURRO».

MULTITUD DE LANZAMIENTOS

EDITORIAL

Cuando nos llegan los planes de lanzamiento de las diferentes compañías uno no puede hacer otra cosa que esbozar una amplísima sonrisa. Y es que la cantidad de títulos que se nos avecinan de aquí a final de año nos hace retrotraernos a los mejores años de las consolas de 16 bits, que aunque todavía no puedan compararse sus cifras a las actuales de 32 bits, sí que nos hacen concebir esperanzas de que en un futuro podamos revivir aquellos gloriosos años de finales de los ochenta y principios de los noventa que tantas satisfacciones produjeron a distribuidores, usuarios, vendedores y periodistas especializados. Las cosas van por buen camino, ya que aunque las ventas de consolas de última generación no son impresionantes, sí que lo es la actitud de sus usuarios, que las hacen tremendamente operativas y de esta forma provocan que los profesionales del sector veamos con gran optimismo el futuro.



SE ACERCAN LOS MEJORES MESES DEL AÑO EN CUANTO A LANZAMIENTOS DE VIDEOJUEGOS. DE TODAS FORMAS, LOS QUE ESTE VERANO NOS HABEIS SIDO FIELES YA TENDREIS UNA IDEA APROXIMADA DE LO QUE NOS ESPERA. ESTE FIN DE AÑO SE PRESENTA COMO UNO DE LOS MAS PROMETEDORES DE LOS ULTIMOS TIEMPOS.

EL MISTER

AUNQUE NO LO PAREZCA, **TOMAS** HA CONSEGUIDO DEJAR SU ADICCION AL ALCOHOL, LAS MORCILLAS Y AL "TRIBIAL" PURSUIT PANTONE EDITION.

THE PUNISHER SE HA QUITADO POR FIN EL MAQUILLAJE. MIENTRAS, A **ASIKITANGA** POR FIN LE HA CRECIDO SU COLA (DE CABALLO).

«MR. PROPER» **THE SCOPE** INTENTA REANIMAR SU MALTRECHA CABELLERA A GOLPES DE LUZ CON INFRUCTUOSOS RESULTADOS.

EL EROTICON ENMASCARADO, ALIAS **J. ITURRIOZ**, DA CLASE EN EMPRESARIALES DEL **CEU** DE MADRID. A POR EL ALUMNOS SUSPENDIDOS.

NOTICIAS

NINTENDO

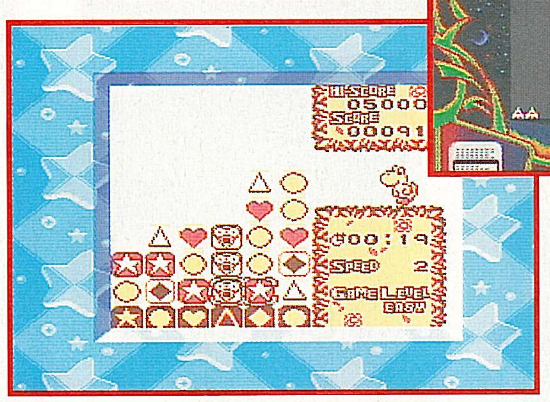
Plan de lanzamientos para Noviembre

Un juego para ***Super Nintendo*** y tres para ***Game Boy*** son las previsiones que tiene **Nintendo España** para saciar de apetito lúdico a la legión de usuarios de sus consolas. Para 16 *bits* lanzarán WINTER GOLD, un cartucho en el que los deportes olímpicos de invierno cobran protagonismo. Ya hablando de su portátil, nada menos que tres títulos, uno de ellos doble. El primero de ellos será DIDDY LAND, segunda parte del exitoso DONKEY KONG LAND que tanto éxito alcanzó en su día. TETRIS ATTACK satisfará a todos aquellos que aún tienen hambre del fenómeno TETRIS, con nuevas propuestas sin abandonar el concepto puzzle que tantos fanáticos tiene. Por último GALAGA/GALAXIAN, un cartucho que contiene los dos clásicos que tanta guerra dan últimamente.



Super Nintendo se desmarca de otras consolas al incorporar a su catálogo un juego en que los deportes de invierno cobran protagonismo. ¿Quién se acuerda de Atlanta?



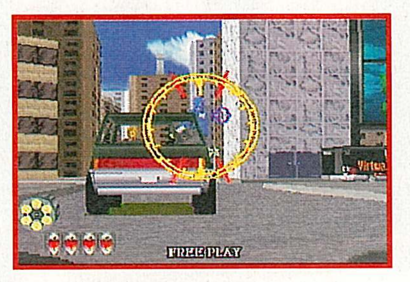


Al contrario que el resto de consolas de 8 bits, Game Boy goza de una salud envidiable gracias a los lanzamientos continuos de diferentes compañías. Nintendo España es una de las culpables.

SEGA

Más madera, y de la mejor, para Saturn

SONIC 3D se convertirá especialmente estas navidades en uno de los juegos estrella de **Sega** para sus 16 *bits*. Pero los afortunados poseedores de una ***Sega Saturn*** no se van a quedar, ni mucho menos, atrás. En los próximos meses, semanas en algún caso, tendrán a su disposición juegos del calibre de STORY OF THOR, VIRTUA COP 2, DARIUS 2, FIGHTING VIPERS y el magnífico TOMB RIDER, una especie de RESIDENT EVIL que causará furor entre los amantes de las aventuras ambientadas en escenarios truculentos.



Atentos a TOMB RIDER, ya que puede tener en Saturn el mismo éxito que ha alcanzado RESIDENT EVIL en PlayStation.



KONAMI

Whizz para PlayStation en las tiendas

Aunque sus orígenes se remontan a consolas de 16 *bits*, ***Amiga***, etc... la gente de **Konami** a tenido a bien adaptar, sin apenas variaciones, un curioso plataformas protagonizado por un conejo que muchos recordaréis nada más verlo.



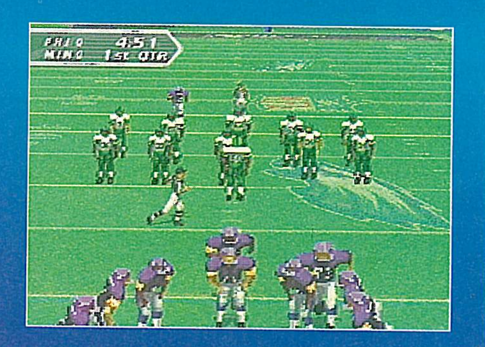
ACCLAIM A TODA MAQUINA CON NUEVOS JUEGOS







Acclaim está dispuesta a seguir incrementando su potente catálogo de videojuegos con clásicos del calibre de ALIEN TRILOGY y BUST A MOVE 2 y prometedoras novedades como IRON MAN y DRAGON HEART.



Para los meses de Septiembre y Octubre **Acclaim** nos inundará con un aluvión de nuevos títulos que a más de uno quitarán el sueño. Comenzamos con IRONMAN, un *beat´em-up* protagonizado por uno de los héroes de cómic más conocido de los **EE. UU.** Otro *beat´em-up* será DRAGON HEART, inspirado en la película. NFL QUARTERBACK´97 continuará la saga con grandes mejoras gráficas. Los tres saldrán para ***PSX*** y ***Saturn***. La consola de **Sega** también disfrutará al fin de ALIEN TRILOGY y BUST A MOVE 2.



SONY

Aumenta su catálogo para PlayStation

También para los fructíferos meses de Septiembre-Octubre **Sony** nos tiene preparadas varias sorpresas. En primer lugar, y para los amantes de los clásicos, se pondrán a la venta NAMCO MUSEUM VOL. 2 y WILLIAMS ARCADE CLASSICS. XEVIOUS, JOUST, DEFENDER etc. estarán a vuestra completa disposición. MOTORTOON GP 2, un juego de sobra conocido por todos los habituales de esta revista también tendrá su protagonismo durante esas fechas. Un clásico juego de fútbol, NAMCO SOCCER (PRIME GOAL EX en **Japón**), hará las delicias de los amantes del deporte rey. Por último, y siguiendo la moda de los mandos analógicos, **Sony** también tendrá el suyo, pero con la sabrosa innovación de incorporar un segundo *joystick* en la misma plataforma que sustenta el mando para que dos jugadores puedan disfrutar por igual.

La moda de los clásicos es casi una auténtica fiebre. Una oportunidad única de repasar la historia del videojuego.

ERBE

Novedades de todo tipo para los 32 bits de Satun y PSX

Diego Minguela y **José Luis Sanz**, son los dos últimos fichajes de la veterana distribuidora de software, y con ellos, además de un incremento en los ingresos de las hamburgueserías de la zona, también nos llegan novedades suculentas. Para empezar dos juegos provenientes de ***CD-i*** y ***PC***: CHAOS CONTROL y el fantástico BURN: CYCLE que tanta polvareda levantó en su día. SIM CITY 2000 por fin verá la luz en ***PSX*** gracias al esfuerzo de esta compañía, que parece dispuesta a pegar fuerte.

BURN: CYCLE fue el juego para CDi más impactante. Su argumento y su doblaje al castellano se conservan intactos en 32 bits.



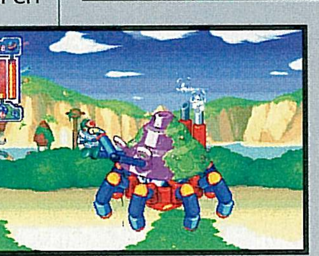
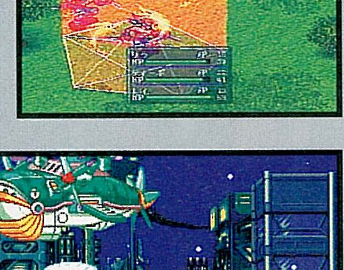
Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

servicom

Inter newts

NUEVOS LANZAMIENTOS DE CAPCOM PARA PSX.

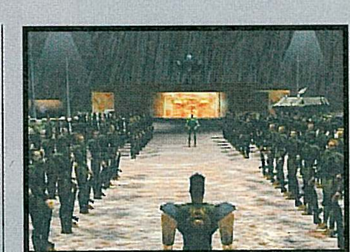






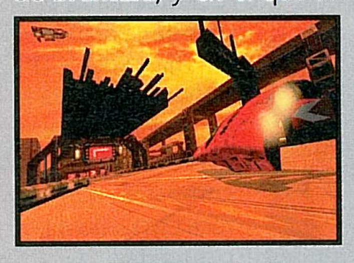


■ **Capcom** no quiere a dar un segundo de descanso a los usuarios de ***PlayStation***, y mientras hace su aparición en las tiendas de **Japón** STREET FIGHTER ALPHA 2, ya está preparando nuevos y jugosos lanzamientos para la máquina de **Sony**. El más llamativo de todos ellos es sin duda MEGAMAN 8. Con unos gráficos que cortan la respiración, esta nueva aventura del carismático robotín azul promete convertirse en una de los triunfadores de estas navidades. Otro que arrasará en las listas de ventas será BREATH OF FIRE 3, tercera entrega de la mítica saga de *RPG* de ***SNES***, que en su salto a los 32 *bits* ofrece algunas rutinas gráficas impresionantes, parecidas a las vistas en el DARK SAVIOR de ***Saturn***.

KONAMI GUARDA DOS ASES EN LA MANGA.


■ Estos no son otros que sus dos nuevos proyectos para 32 *bits*. BROKEN HELIX es un *shoot´em-up* en la estela de DOOM en el que se combinan elementos estratégicos y de aventura, y en el que se han incluido más de 60 minutos de diálogos. Verá la luz al acabar 1996 en ***Saturn*** y ***PlayStation***. Por esas mismas fechas aparecerá también ROAD RAGE, un trepidante arcade de conducción con bastantes puntos en común con WIPEOUT, esta vez exclusivamente para ***PlayStation***.



RUMORES DE INTERNET

0 items | 53,8 MB en disco | 20,6 MB libres

ACTRAISER en Saturn

■ Uno de los mayores clásicos de ***SNES*** va a dar el gran salto a ***Saturn*** de la mano de sus creadores, **Quintet**. Bajo el nombre de ACT REMIX, incluirá niveles de ACTRAISER 1 y 2, e incluso las fases de estrategia de la primera parte. **Sega of Japan** espera tener el juego listo para su lanzamiento a finales de año al precio de 6800 ¥.

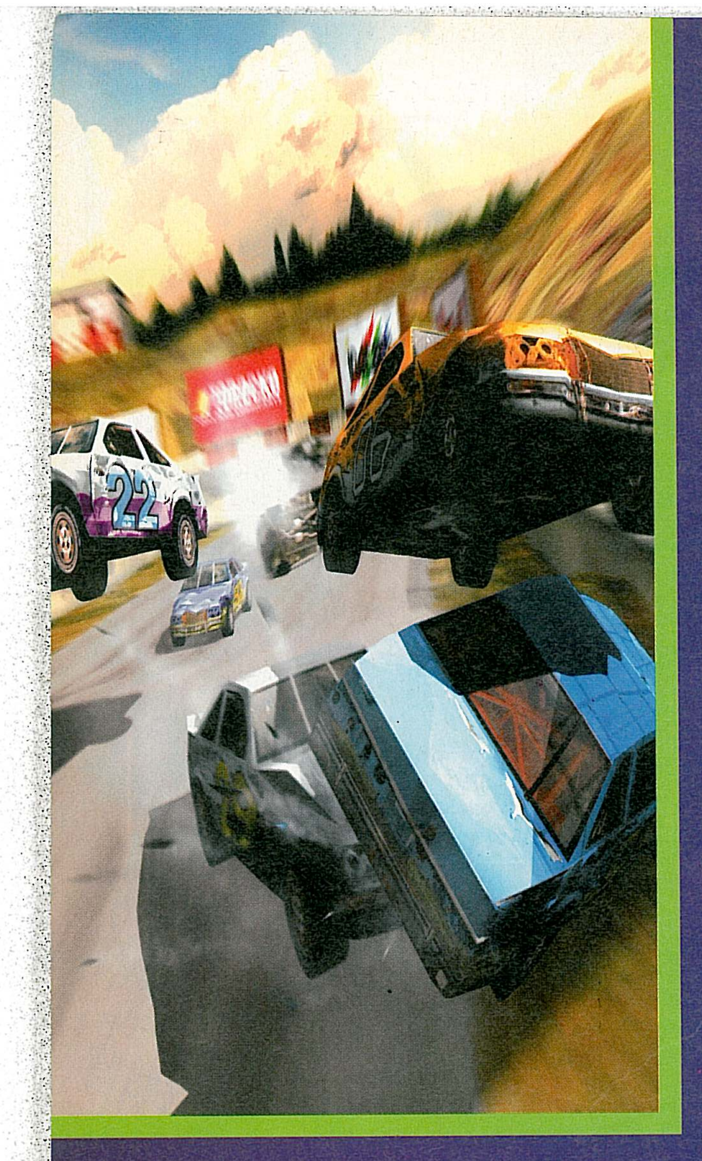
¡Stop Press! Lo último de RESIDENT EVIL 2

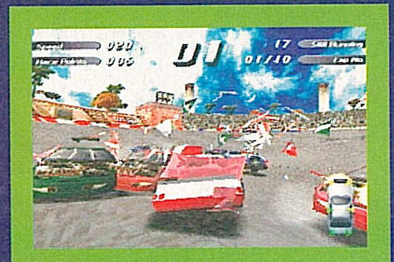
■ En la última edición del **Tokyo Game Show**, **Capcom** presentó un vídeo de tres minutos con imágenes de RESIDENT EVIL 2. Al parecer el juego se desarrollará en un pueblo, con localizaciones en oficinas, casas e incluso una comisaría. El juego se presentará oficialmente en Octubre y no llegará a Occidente hasta el 97.

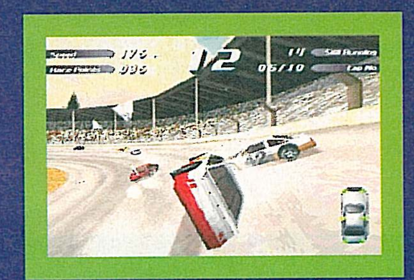
Lo nuevo de WARP

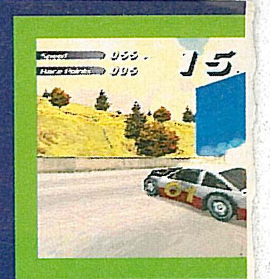
■ Según los últimos rumores, el próximo proyecto de los creadores de D será un juego para **Saturn** en el que no aparecerá ni un sólo gráfico en pantalla, centrándose todo el peso del juego en el sonido. Su nombre: REAL SOUND.



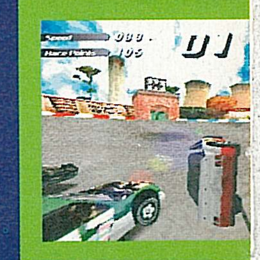






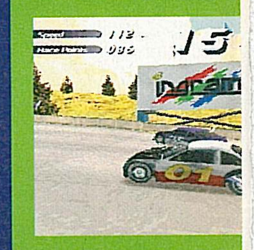














ASI EN LA TIE



DESTRUCTION DERBY 2. Todo esta preparado para que el gran circo automovilístico de Psygnosis y Reflections de su banderazo de salida en el próximo mes de Octubre. Si la primera parte te impresionó, espera a ver lo que han creado esta vez para tí.









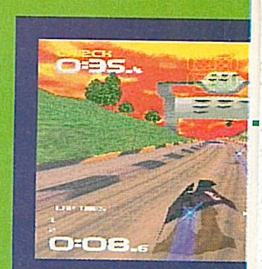


















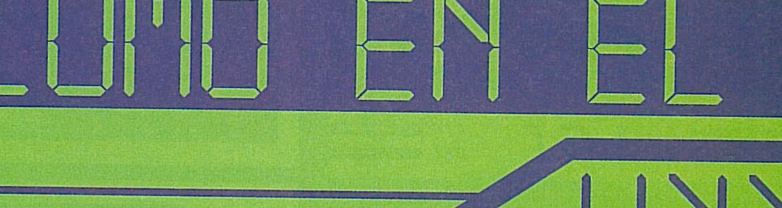


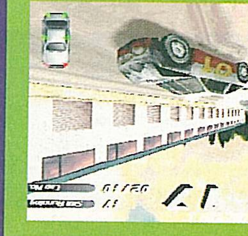
COMO EN EL C

ERRA

WIPEOUT 2097. El legendario WIPEOUT se convirtió en el estandarte de la revolución PlayStation e instauró una nueva forma de concebir el videojuego. Un año después regresa repleto de novedades para demostrar que hasta lo más perfecto se puede mejorar.

POR THE ELF CELESTIAL



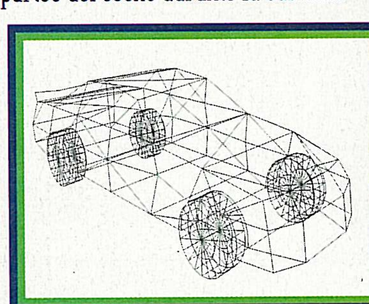





DESTRUCTION DERBY 2

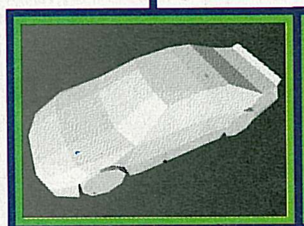
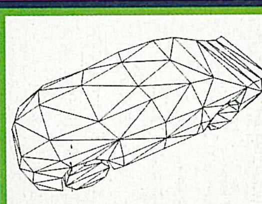
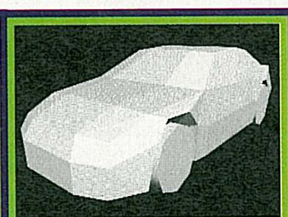
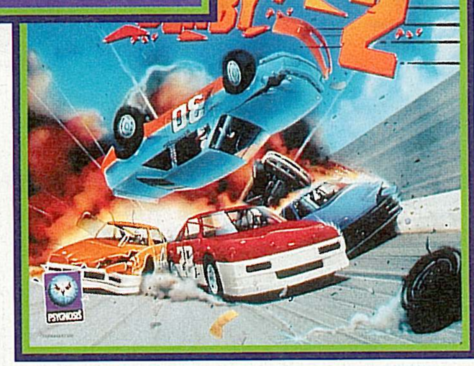
EVOLUCION COCHES

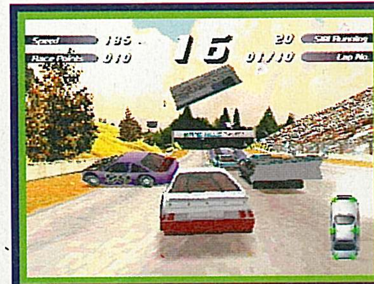
Los nuevos coches de **DESTRUCTION DERBY 2** han sido totalmente rediseñados y están formados por 254 polígonos frente a los 112 de la primera entrega. Se han incluido nuevos efectos de luz en tiempo real que se adaptan con total realismo a la carrocería de los vehículos. Otra de las grandes innovaciones de **D. D. 2** es la posibilidad de perder partes del coche durante la carrera.



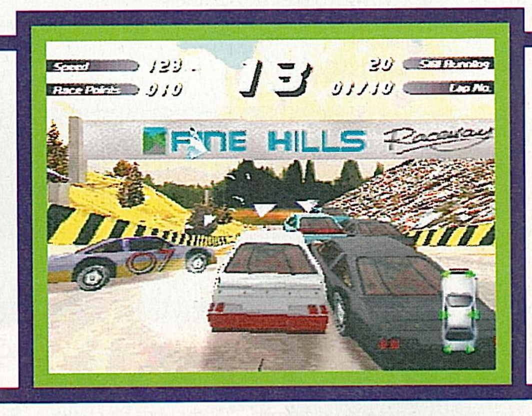


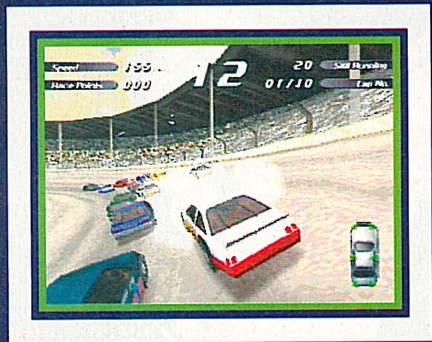
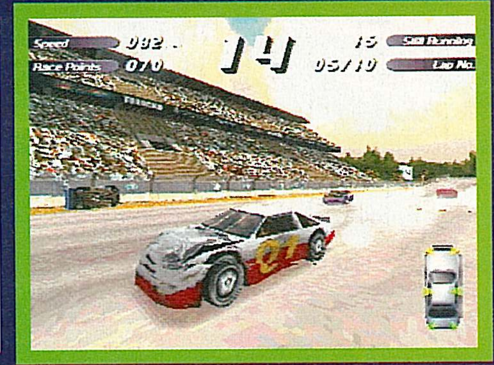
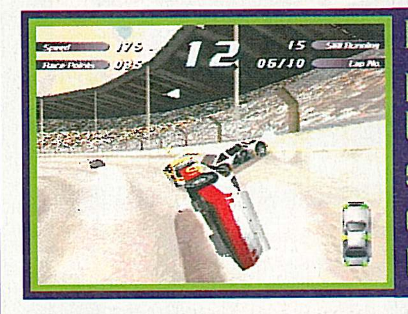


Las rutinas de choque en tiempo real harán que cada vuelco, colisión, derrape o pérdida de control nunca sean iguales.



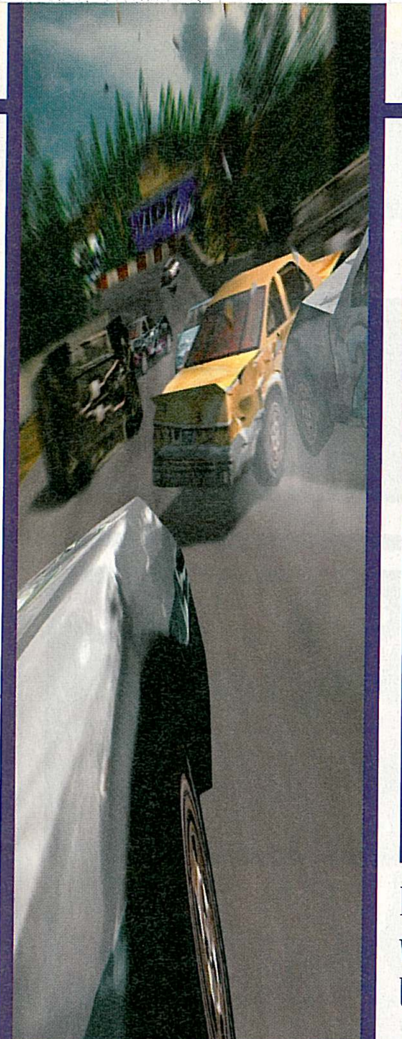




Los nuevos circuitos poseen curvas peraltadas y cambios de rasante. Recordad que en el primer D. D. eran totalmente planos.

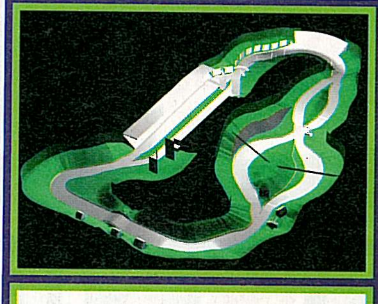


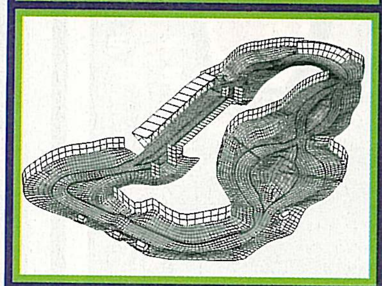

La renovada modalidad *Destruction Derby* transcurre una vez más en un circo de asfalto, aunque en esta ocasión con relieve.



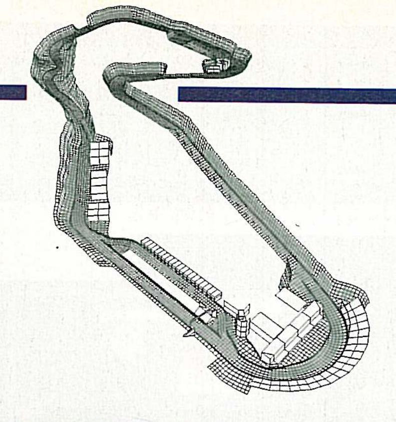


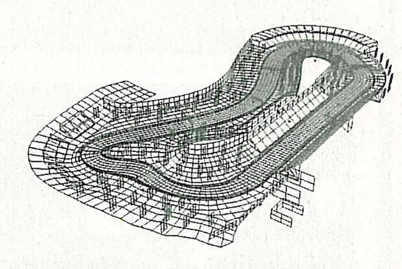


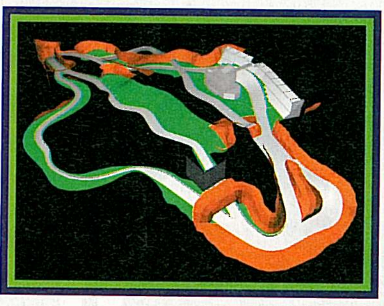


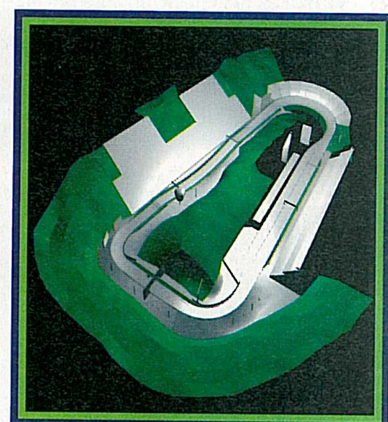


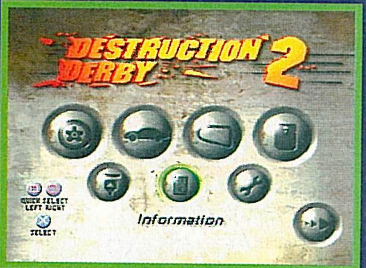
Los circuitos de **D.D.2** son hasta ocho veces más largos que en la primera entrega. Además no son planos.

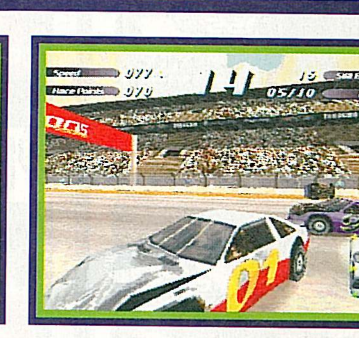












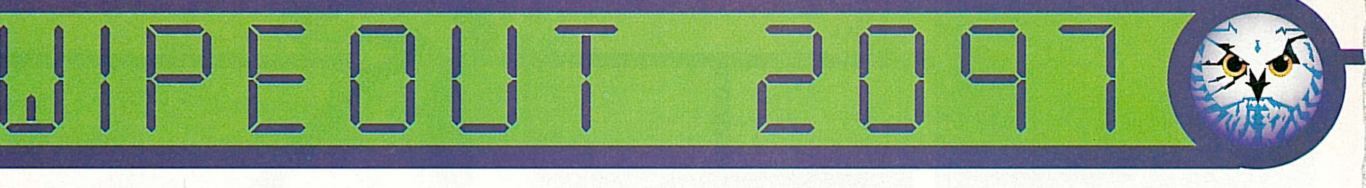








Cuando hace exactamente un año tuve el privilegio de sentir las vibraciones de DESTRUCTION DERBY no pude imaginar que su segunda parte pudiera llegar tan pronto y con una lista de novedades tan impresionante. Los programadores de **Reflections**, con **Martin Edmonson** a la cabeza, han elaborado **D. D. 2** partiendo casi de cero y eliminando las conocidas limitaciones del original: circuitos cortos y estrechos, perdida de orientación en los cruces y el temible factor suerte. Lo único que permanece de D. D. son algunas rutinas de choque y la esencia de su desarrollo. **Reflections** se ha encargado de proporcionar un mayor énfasis a la carrera, diseñando circuitos ocho veces más largos y dotándolos de peraltes, cambios de rasante y pendientes. Esta ha sido una de las poderosas razones para elaborar potentes rutinas que permitiesen adaptar la suspensión independiente y el control del vehículo a los irregulares tramos del terreno. Otra de las grandes mejoras de **D. D. 2** es la inclusión de rutinas de choque, derrapes, giros y vuelcos en tiempo real que provocarán colisiones y situaciones siempre diferentes. Los efectos de luz sobre la carrocería también transcurren en tiempo real, y se ha empleado *gouraud shading* para dar un aspecto más redondeado a los coches. También podremos perder partes del coche en las brutales colisiones (parachoques, spoilers, neumáticos...), y se han incluido boxes y la opción de editar los golpes más espectaculares. El modo *Destruction Derby* también ha sufrido cambios importantes que ya descubriréis cuando **D. D. 2** llegue a su última etapa de producción y podáis disfrutar con uno de los juegos más increíbles y realistas jamás concebidos. ¡Bravo **Reflections**!



I * N * T * R * O












La estrecha colaboración de **Designers Republic** y la novedosa inclusión publicitaria de **Red Bull** se hacen patentes a lo largo de la *intro* y durante el desarrollo de **WIPE OUT 2097**.





SAGARMATHA



PHENITIA PARK

VECTOR

VENOM

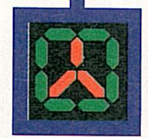
TALON'S REACH



VALPARAISO

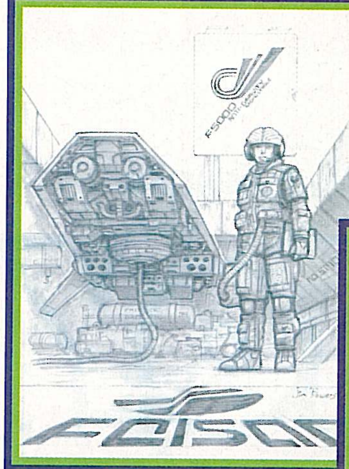




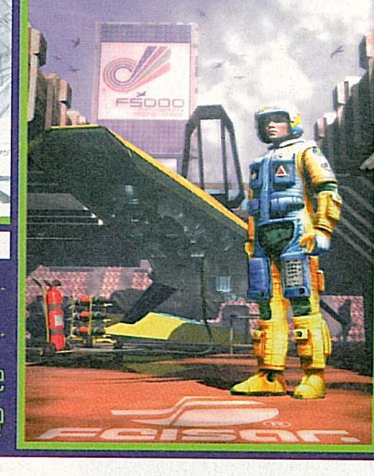



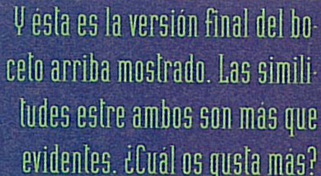




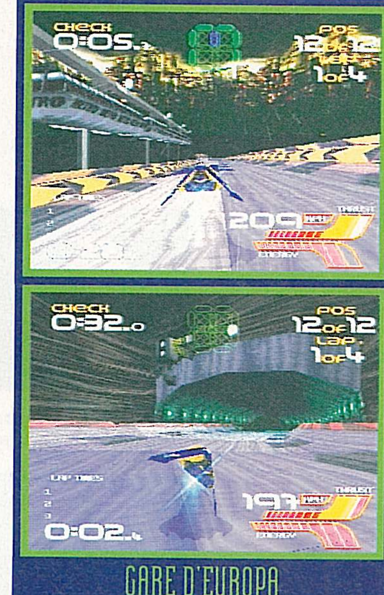


Aquí podéis ver uno de los bocetos originales de **Jim Bowers** para **WIPEOUT 2097**. El detalle alcanzado es sorprendente.





Y esta es la versión final del boceto arriba mostrado. Las similitudes estre ambos son más que evidentes. ¿Cuál os gusta más?



GARE D'EUROPA



RAPIER



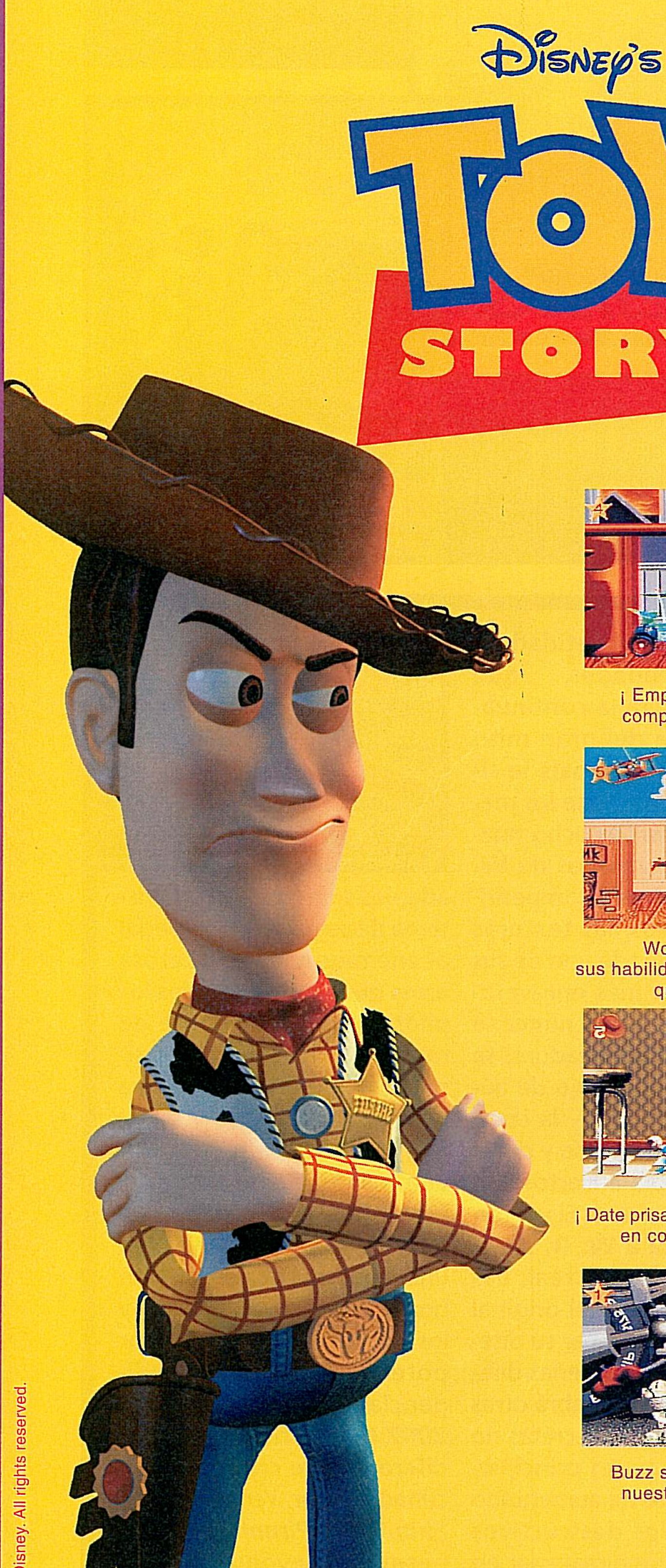
ODESSA KEYS



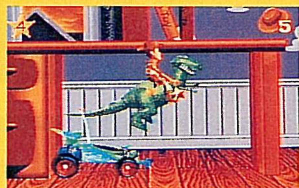
La gran cantidad de novedades que aporta la continuación del gran mito de **Psygnosis** le situarán entre los mejores. Los ocho nuevos circuitos de **W. O. 2097** son más competitivos y diversos, las texturas que adornan cada uno de sus rincones son más enrevesadas y realistas que nunca, e incluso sus programadores se han permitido el lujo de aumentar el tamaño y la complejidad del escenario y dotar de vida propia a ciertos elementos del mismo. El universo que rodea a **W. O. 2097** es más tangible y real. Las populares naves del original han visto evolucionar su diseño en cuatro carrocerías diferentes, y también habrá otras cuatro aeronaves secretas no disponibles en un principio. El armamento ha aumentado a 11 ingenios destructivos que podremos almacenar en nuestra nave de forma independiente para utilizar el que queramos en el momento preciso. Las armas desfilarán ante nosotros a través de un ingenioso marcador digital, y además se ha incluido un sistema de seguimiento especial al enemigo y una poderosa arma que barrerá a todos los pilotos situados delante de nuestra nave. El número simultáneo de participantes ha ascendido a quince, y se incluyen *checkpoints* para dar una mayor sensación de urgencia. Hay que destacar que nuestra nave esta dotada con una barra de energía, existen boxes para reparar la nave y los pilotos están regidos por potentes rutinas de inteligencia artificial. **WIPEOUT 2097** tiene cinco categorías diferentes de creciente dificultad (*Vector, Venom, Rapier, Phantom* y *Piranha*) que os permitirán evolucionar de una modalidad a otra de una forma más lógica y asequible. **Psygnosis** no ha dejado cabo suelto y nos presenta uno de los mejores y más completos juegos jamás creados.

ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSO

Disney's TOY STORY

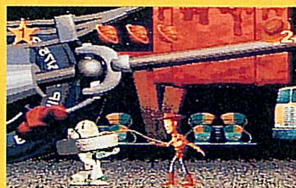


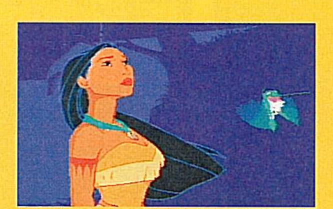
POCA

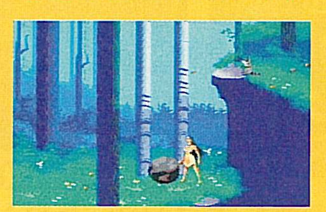

¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !

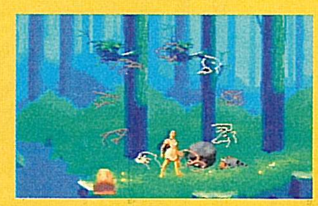

Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...


¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !


Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.

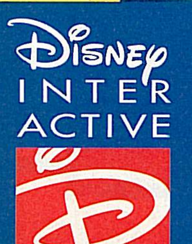

Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.


¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !


Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...


Con el poder de la gacela correras como el viento ...





Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.



NAJES FAVORITOS ESTÁ EN JUEGO.

DISNEY'S
HONTAS

DISNEY'S
Pinocchio


¡ Vamos Pinocho ! ¿Quién ha dicho que no sabes bailar?


Es hora de seguir avanzando en la Mina cambiando de vagoneta...


Ayuda a Pinocho. Hay montones de enemigos por todas partes.


¿Qué les pasará a estos vecinos para estar de tan mal humor...?



MEGA DRIVE

SEGA the GAME is NEVER Over.



MICHAEL KOSAKA
El creador del juego posa orgulloso delante de una de las muchas maquetas utilizadas en **SOVIET STRIKE**. *Seguro que en sus ratos libres las utiliza para jugar a soldaditos.*

Hace unos años **Electronic Arts** nos sorprendió con con uno de los juegos más divertidos e imaginativos de los últimos tiempos: DESERT STRIKE. Desde entonces ha llovido mucho, y la saga de los STRIKE se ha convertido en poco más que legendaria.

Ahora se prepara para dar un salto de gigante a los 32 *bits*, y por fin hemos podido ver que las pantallas que hace unos meses pululan por la prensa especializada no son de ninguna *intro*, sino que se trata del juego en acción. Lo primero que nos llama la atención sobre este título es la impactante campaña publicitaria que **EA** tiene preparada en todo el mundo. Por poner un

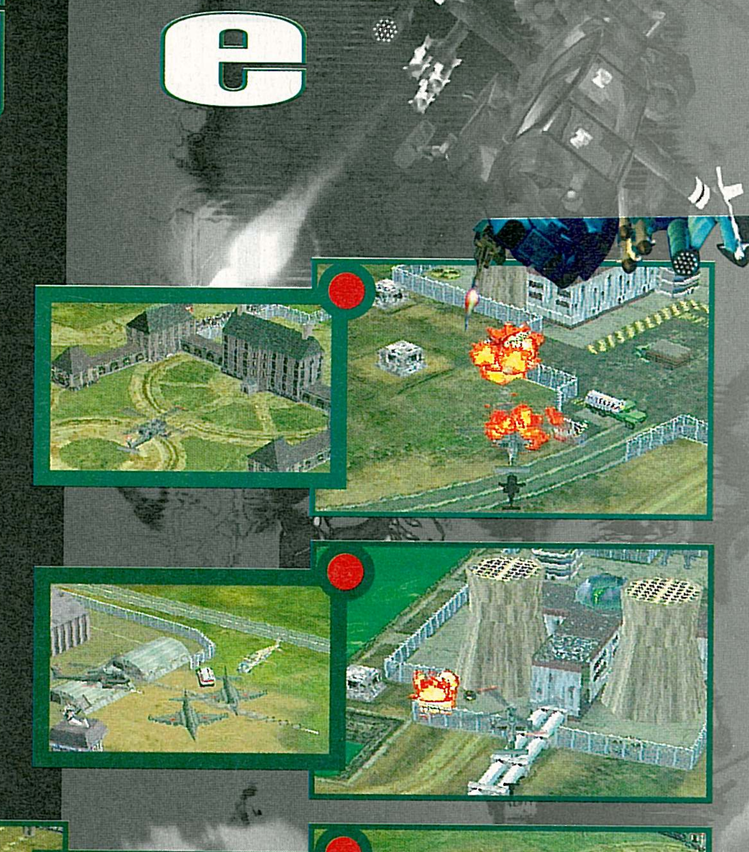
rtaje

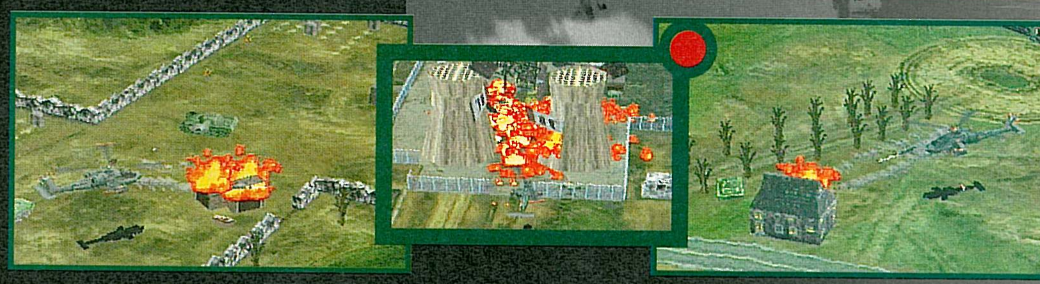
SOVIET STRIKE



UNA CAMPAÑA QUE TRAERA GUERRA

*Ya os hemos mencionado el anuncio que utilizará **EA**. Echadle un vistazo y ya me diréis si esto no surge efecto en pleno centro de **Moscú**.*





ejemplo, quizá el más llamativo, os contaremos que se va a colocar un anuncio gigante en el **McDonalds** de **Moscú** con el siguiente eslogan: «Destruye la guerra antes que comience». Esto no tendría la mayor importancia si el dibujo del cartel no fuera un helicóptero sobrevolando la Plaza Roja. Os podéis imaginar el efecto que esto supondrá allí. Tras esta ambiciosa campaña se esconde un juego que, por lo que hemos visto, se merece esto y más. Con unas innovaciones realmente sorprendentes volverá locos a los fans de tan renombrada saga, y enganchará a nuevos adeptos. Por eso, y para todos ellos, ahí van algunos de sus secretos mejor guardados.



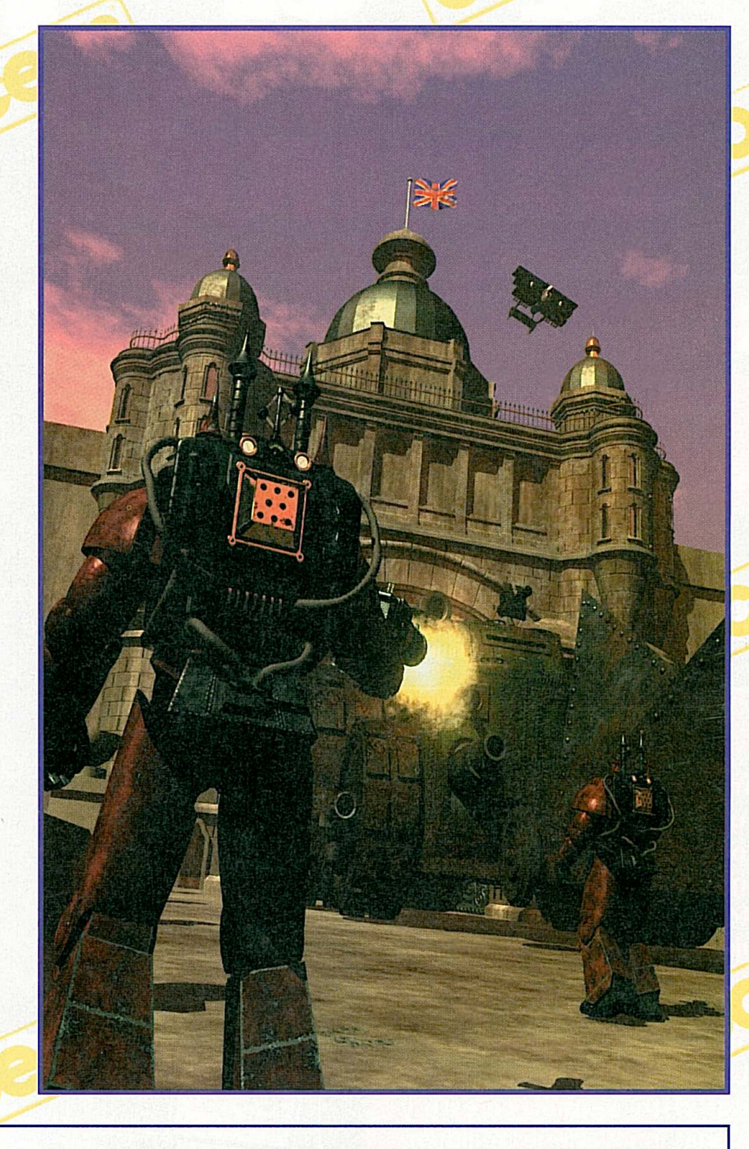


EL SECRETO DEL EXITO

Para lograr un efecto de relieve tan alucinante como el que posee este juego, nada mejor que utilizar maquetas como modelo de las fases. Una vez realizadas éstas se procede a convertirlas en escenarios generados por ordenador, respetando los relieves y las dimensiones de la maqueta original. Un revolucionario procedimiento con unos resultados absolutamente increíbles que muy pronto comprobaréis en vuestras casas.

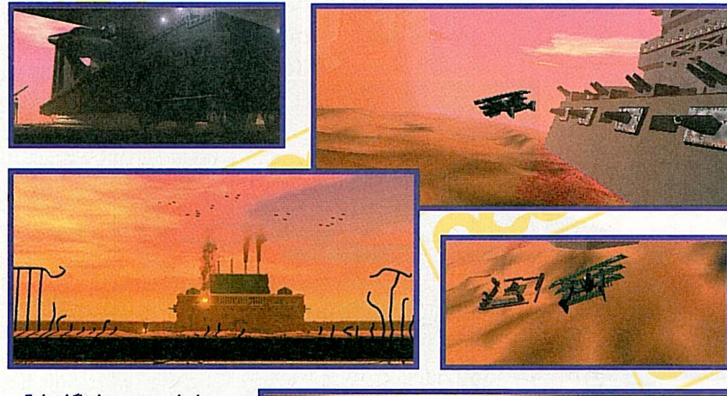
THE PUNISHER

La mar de juegos



La prestigiosa compañía **Ocean** nos deleitó con una excelente presentación de sus productos en la ciudad inglesa de **Manchester**, lugar en donde se encuentra su cuartel central. El día comenzó muy pronto para mí. Después de un suculento desayuno en el magnífico hotel al que nos habían invitado, nos dirigimos a los estudios de la **BBC** en **Manchester**, que era en donde se celebraría el evento. Para la presentación, nuestros amigos de **Ocean** contrataron a un famoso presentador británico que nos deleitó con un amasijo de palabras en inglés que nos dejó sin neuronas. Por si fuera poco, además trajeron a una mezcla de mago y humorista norteamericano que, a costa del público presente, hacía reir a los pocos que le entendían, y si no que se lo pregunten a **Pablo Crespo (Mail Soft)**. Aparte de estos detalles, **Ocean** presentó un montón de productos, cada cual más impresionante. A continuación os damos un breve adelanto de lo su catálogo para los próximos meses. Ocean sigue en la brecha.

Dreadnought



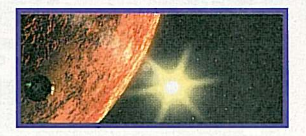
PlayStation / Saturn



La historia transcurre a lo largo del año 2025. Estamos situados en las tierras del **Imperio Británico**, y tú, como Comandante de las fuerzas terrestres H. M. S, debes salvar al reino de la temible amenaza de The Varon. Este título posee 30 espectaculares misiones, y hasta 40 minutos de *Full Motion Video* de altísima calidad. No os lo perdáis.

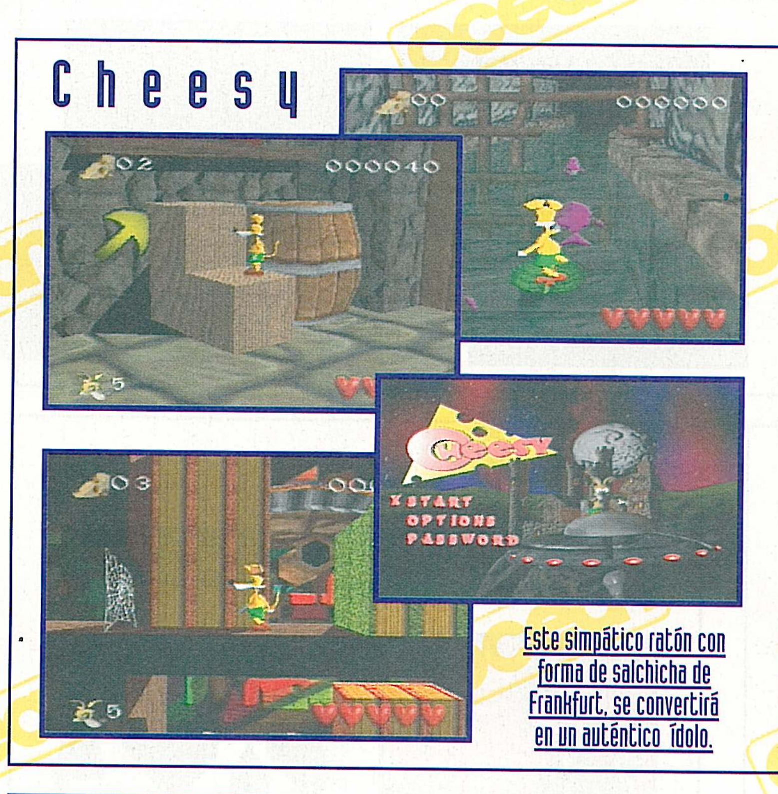


Este título es uno de los más importantes que Ocean tendrá para esta temporada. Sin duda se convertirá en uno de los grandes éxitos del año.





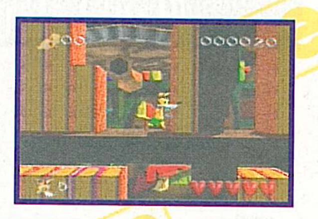
Cheesy


Este simpático ratón con forma de salchicha de Frankfurt, se convertirá en un auténtico ídolo.

PlayStation

Un completo juego de plataformas protagonizado por un divertido ratoncillo que mezcla fases en perspectiva isométrica, en primera persona y desde atrás. Todas ellas estan acompañadas de unos preciosos escenarios en 3D. Contaremos con más de 30 fases, sub-juegos y una gran variedad de efectos de sonido. **Ocean** quiere convertir a este personaje en su nuevo héroe.



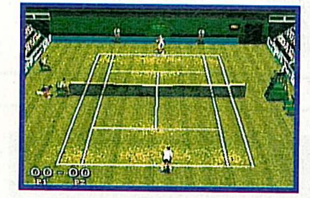


Tennis Advantage

PlayStation / Saturn

TENNIS ADVANTAGE

Otro gran juego de tenis para el mercado de los 32 bits. Ahora podremos disfrutar de impresionantes gráficos en 3D a tiempo real, la posibilidad de poder jugar cuatro jugadores al mismo tiempo, la opción de que cada jugador realice sus propios *combos*, y brillantes músicas y efectos de sonido digitalizados.





Aunque las imágenes no son todo lo buenas que deberían ser, podéis apreciar la calidad gráfica de este futuro juego del que desconocemos su fecha de salida.

Dawn of Darkness

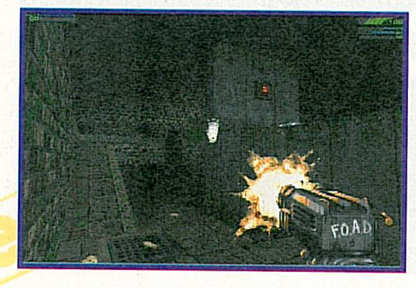
PlayStation / Saturn



Un espectacular juego con perspectiva en primera persona al más puro estilo DOOM. Contiene espectaculares gráficos en 3D, y una espeluznante y ambiental banda sonora. Lo más atractivo de este título, sin ninguna duda, es la prometedora posibilidad de dos jugadores simultáneos mediante el *Link Cable*.







Aunque no podáis apreciarlo debido a la oscuridad de las pantallas, DAWN OF DARKNESS posee un entorno gráfico de una calidad incuestionable

Offensive

PlayStation / Saturn

Todo un juego de estrategia en donde tienes a tu mando un montón de tropas, armas, y vehículos. **OFFENSIVE** está ambientado en la **Segunda Guerra Mundial**. Utiliza perspectiva isométrica complementada con una espectacular *zoom*. Un auténtico bombazo.

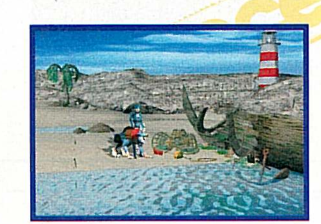



Aquí podéis ver la barriada natal de Asikitanga.

Guts'n'Garters

PlayStation / Saturn

Guts 'n' Garters



Una apasionante aventura protagonizada por dos personajes, acompañados de bellos escenarios renderizados en 3D. Incorpora más de 32.000 colores y una espectacular interactividad entre los personajes y escenarios.



Las aventuras de estos dos personajes van a dar mucho que hablar entre todos los usuarios de 32 bits.

Project X2

PlayStation / Saturn




Team 17 presenta uno de los mejores *shoot'em- up* de todos los tiempos. Trepidante acción *multiscroll*, un indefinido arsenal de armas y *sprites* renderizados con más de 32.000 colores simultáneos. Disfrutad de estas pantallas.



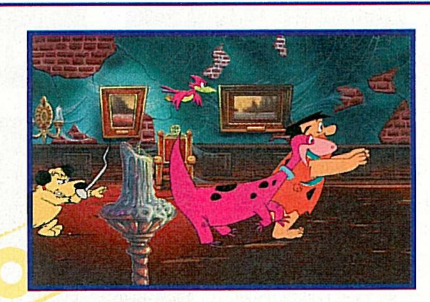

Todos esperamos con impaciencia la llegada a la redacción de este magnífico título.

Hanna Barbera

PlayStation




Todos los personajes de **Hanna Barbera** comprimidos en un estupendo título. En él se recrean todos los escenarios, enemigos y casi todas las aventuras que pudimos disfrutar en la pantalla de televisión hace varios años.



Estos personajes nos han acompañado a lo largo de nuestra fatídica infancia.

LOS MADRUGONES, LOS LIBROS, LOS PROFESORES,...

VAS A NECESITAR ALGO

MUY FUERTE PARA SUPERARLO.









GUNSHIP.
Más que un simulador, un generador de realidad, de emociones fuertes y de arriesgadas misiones a los mandos del más poderoso helicóptero de combate.
DISPONIBLE EN JULIO.

TRANSPORT TYCOON.
¿Tienes madera de empresario? Demuéstralo en esta lucha por conseguir los recursos minerales y distribuirlos con tu propia red de transporte.
DISPONIBLE EN NOVIEMBRE.



TOP GUN FIRE AT WILL!
Defiende tu espacio aéreo en este trepidante arcade que adapta la película. Con imágenes de vídeo digitalizadas y una banda sonora que te acelerará más que nunca. **DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE.**

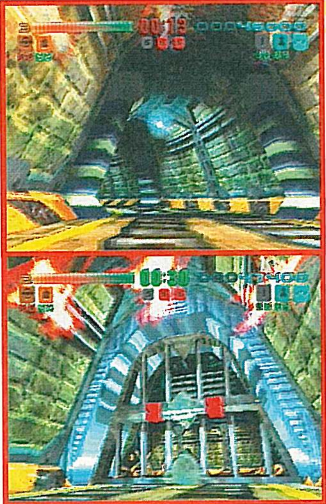
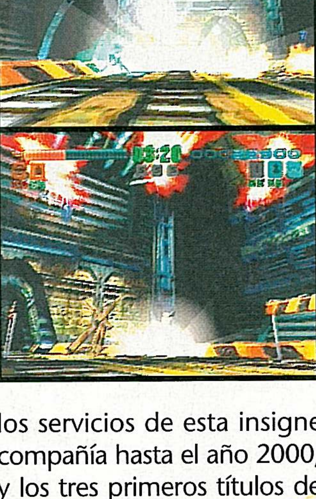
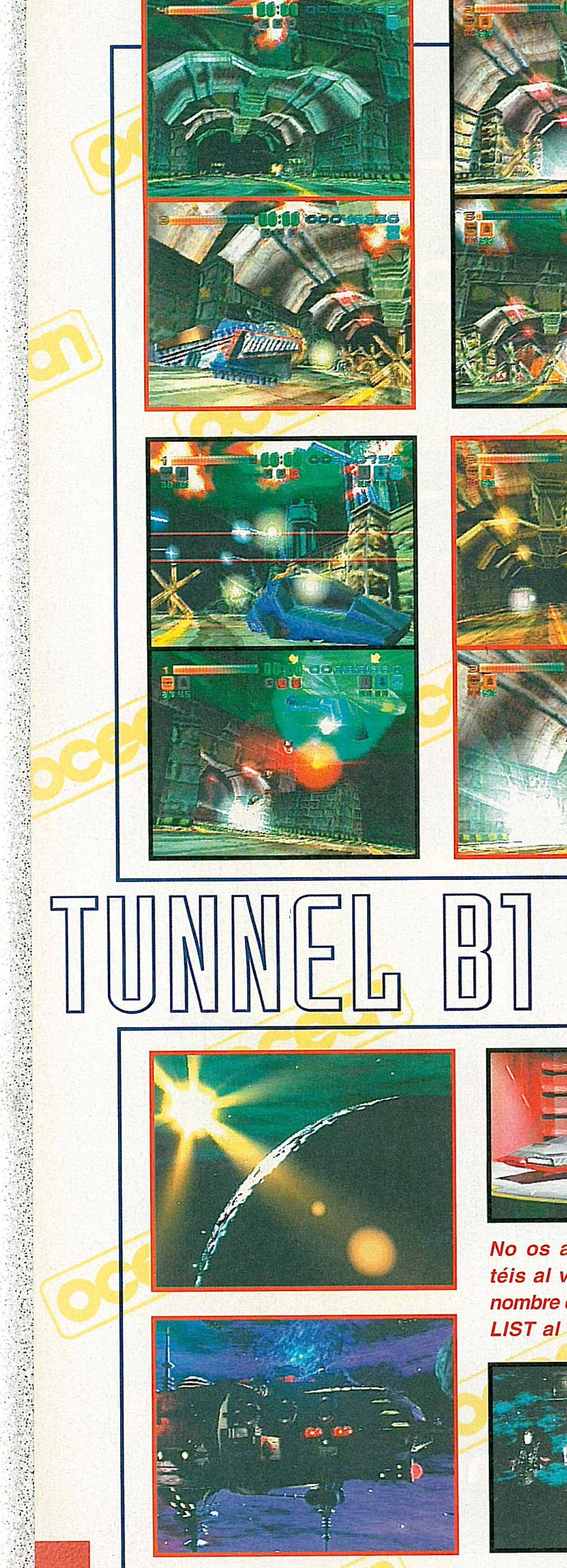
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.





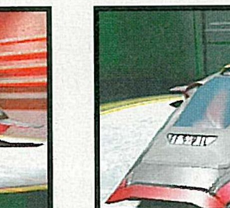
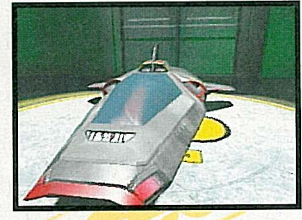





TUNNEL B1

PlayStation

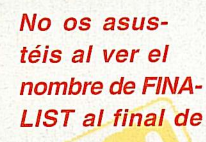
A poco más de quince millas al sur de **Frankfurt**, en la pintoresca ciudad de **Darmstadt**, se encuentra la sede actual de **Neon**, uno de los grupos de programación más incipientes del momento. **Neon** fue creada en 1994 por seis expertos programadores y grafistas de 8 y 16 *bits* (**Antony Christoulakis, Peter Thierolf, Jan Joeckel, Boris Triebel, Michael Buettner** y **Matthias Wiederbach**), y su primera creación fue MR. NUTZ para *Amiga*. **Ocean** se ha hecho con los servicios de esta insigne compañía hasta el año 2000, y los tres primeros títulos de **Neon** que verán la luz son **TUNNEL B1**, VIPER (un brillante *shoot'em-up* poligonal protagonizado por un helicóptero) y VANISHED POWERS (una colosal aventura en perspectiva isométrica). **TUNNEL B1** es considerado por los propios programadores de **Neon** como una mezcla de WIPEOUT y DESCENT. Del primero hereda el vertiginoso desarrollo y la perfecta ambientación, y del segundo todo lo relacionado con la es-




INTRO

No os asustéis al ver el nombre de FINALIST al final de esta intro y en la pantalla de presentación. Es el título que recibe TUNNEL B1 en Japón.



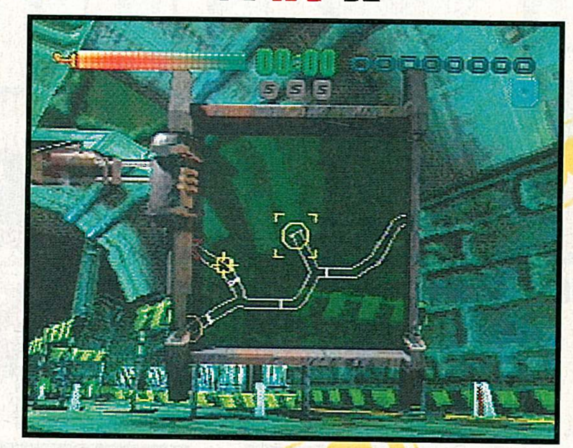









MAPA

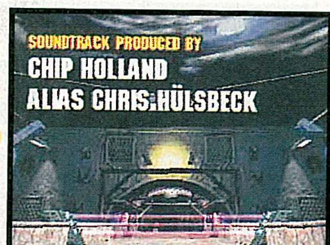


Pulsando select seremos obsequiados con un mapa del escenario y los objetivos a cumplir.

trategia a seguir para cumplir los objetivos de una misión. Esta sabrosa mezcla de estilos nos permite recorrer sórdidos emplazamientos futuristas plagados de enemigos y objetivos por cumplir a bordo de una ligera aeronave de sofisticado armamento. El *engine* 3D que genera los escenarios a nuestro paso es una auténtica obra maestra de la ingeniería lúdica. Los fastuosos túneles que acordonan nuestro recorrido han sido recreados con una espectacularidad y realismo únicos, dotando al desarrollo del juego de una velocidad y suavidad sorprendentes y adornándolo con unas texturas totalmente realistas (**Neon** afirma que ha utilizado hasta 120 texturas diferentes para cada una de las fases). Otro de los aspectos sobresalientes de **TUNNEL B1** es la programación de los efectos de luz, con una perfección jamás experimentada en *PlayStation* y que permite situar hasta 20 fuentes de luz en pantalla. Mención especial para las apoteósicas explosiones y las farolas, creadas con *gouraud shading* y polígonos transparentes en 2D. Por cierto, el maestro **Chris «Turrican» Hülsbeck** se ha encargado de elaborar la fastuosa banda sonora que acompaña al juego. **TB1** tendrá en su versión final 12 largas fases con secciones ocultas y 2 niveles muy, muy secretos. En estas dos páginas tenéis un pequeño ejemplo de los que os espera en la primera creación de **Neon** para 32 *bits*. El mes que viene la *review*.

THE ELF

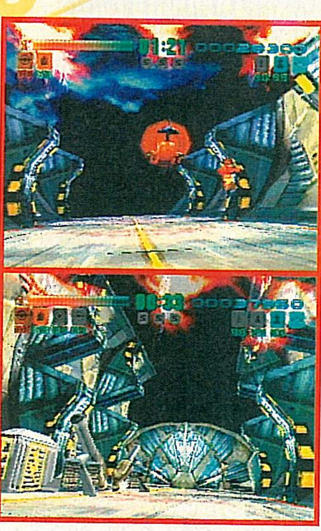
CREDITOS

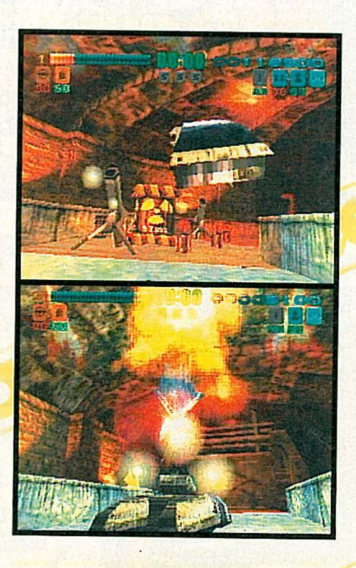


El brillante compositor alemán Chris Hülsbeck participa en TUNNEL B1.

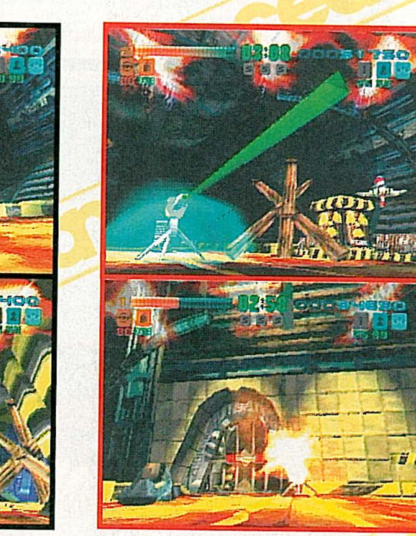


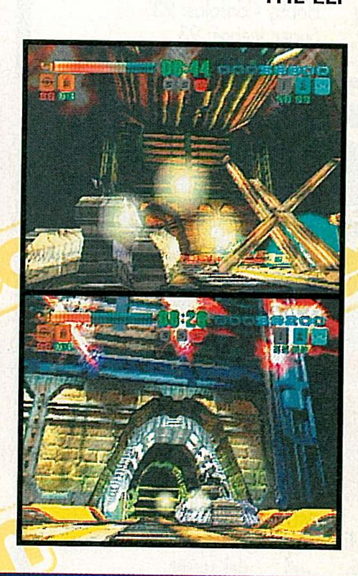


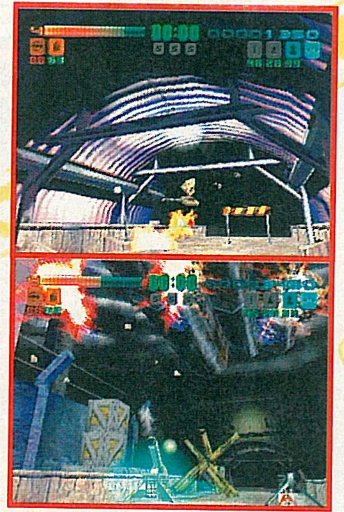






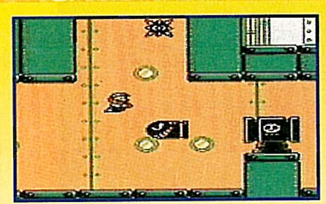






¡¡AHORA TUS



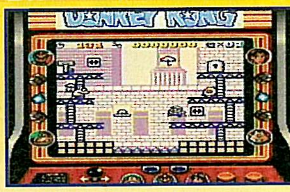


SUPER MARIO LAND 2

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 84



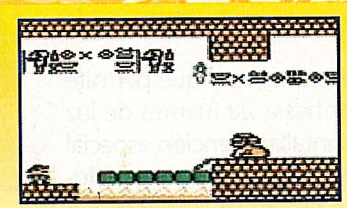


DONKEY KONG

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86





SUPER MARIO LAND

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90



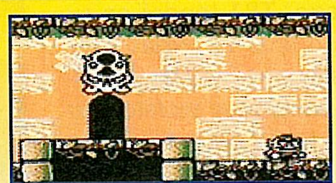


KILLER INSTINCT

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 85
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 86



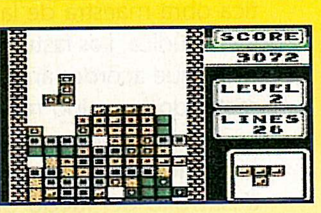


WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93





TETRIS

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART



PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97
Super Juegos: 86

SUPER NINTENDO

F. ZERO





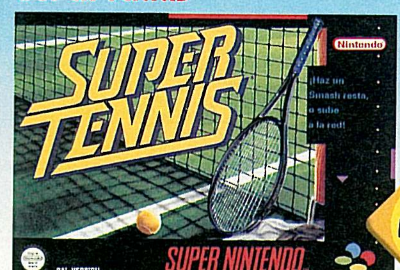
PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90



A UN PRECIO ESPECIAL !!

SUPER NINTENDO
SUPER TENNIS



Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90

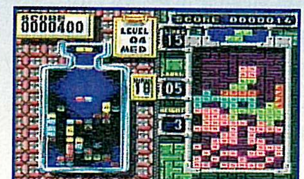
PRECIO ESPECIAL



TETRIS & DR. MARIO
SUPER NINTENDO

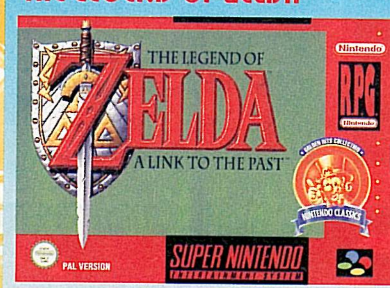


PRECIO ESPECIAL



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 91
Nintendo Acción: 94

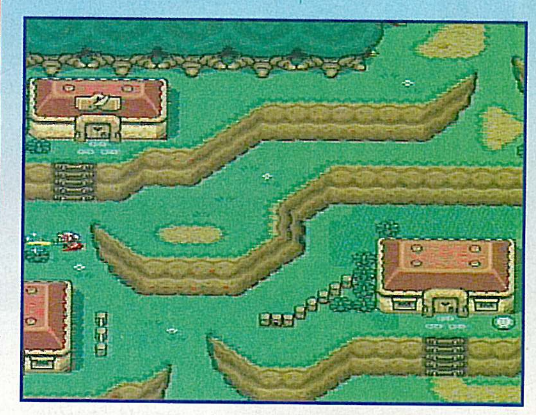
THE LEGEND OF ZELDA





Megas: 8
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97

SUPER NINTENDO



KILLER INSTINCT

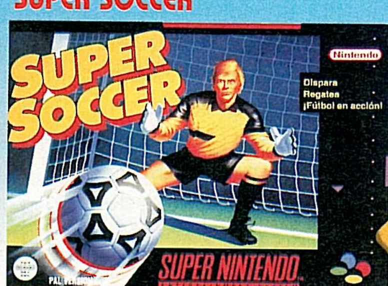


Megas: 32
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 95
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 97

PRECIO ESPECIAL



SUPER SOCCER



Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94

PRECIO ESPECIAL

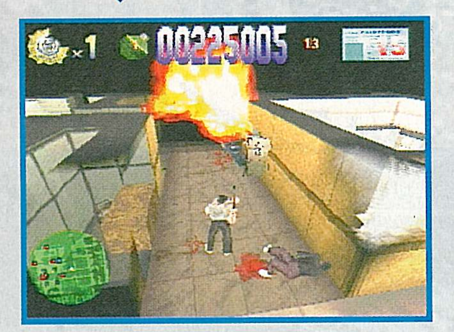


Club Nintendo

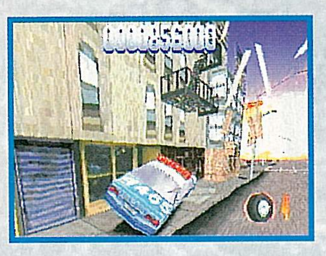
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid





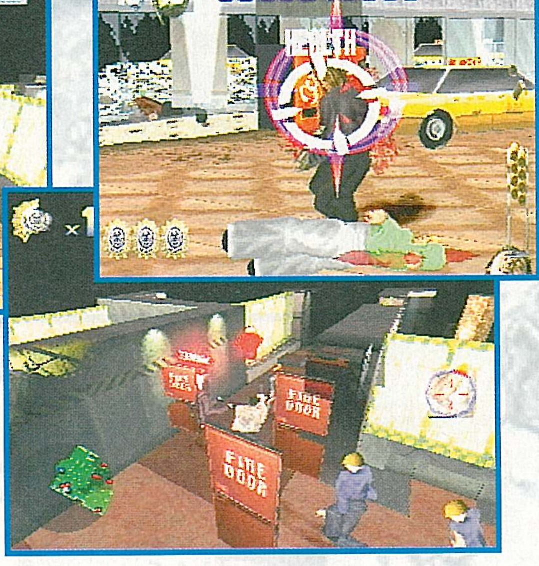

Mc. Clane asustado ante una flatulencia de De Lúcar.













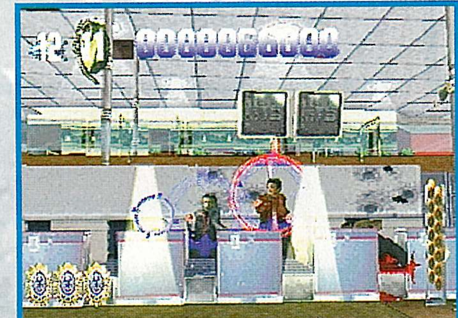








Barajas ha sido tomada por la familia Montón. Los sandwiches escasean y los cristales no aguantan tanto grito.





Tomás, nuestro Dtor. de Arte, intentando ver la ropa interior de una azafata.

La gente de SUPERJUEGOS huye ante las historias veraniegas de De Lúcar.

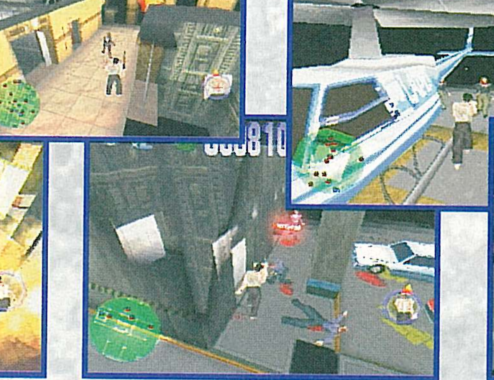
Los nombres de **Fox Interactive** y **Probe** vuelven a unirse en la adaptación de una nueva licencia cinematográfica de los estudios **20th Century Fox**, tras los excelentes resultados cosechados por ALIEN TRILOGY. Si en aquella ocasión se rendía homenaje a la ciencia ficción, ahora se pretende trasladar, como nadie lo había hecho hasta ahora, una de las trilogías mas importantes de la historia de cine de acción: LA JUNGLA DE CRISTAL. Bajo el nombre de **DIE HARD TRILOGY**, **Probe** ha reunido en un único compacto para ***Saturn*** y ***PlayStation*** tres impresionantes juegos basados en las tres entregas de la saga DIE HARD, abarcando géneros tan dispares como los arcades de conducción y los *shoot´em-up*. La calidad del producto final es tal que, aún sacando a la venta las tres partes por separado, tendríamos tres superventas. Para abrir boca, tenemos a DIE HARD, un violento arcade con tintes de aventura en el que guiaremos al simil poligonal de **Bruce Willis** por un intrincado rascacielos, apiolando sin compasión legiones de terroristas. Acto seguido, DIE HARDER nos muestra como sería VIRTUA COP bajo la óptica de **John Woo**, con cuerpos saltando por los aires, sangre a raudales y mucha violencia desmesurada, de esa que nos gusta a todos.

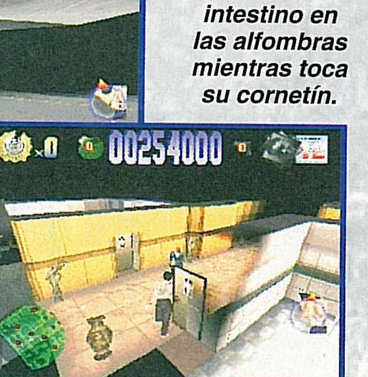


D I E H A R D

Un grupo de terroristas encabezados por Hans Gruber, han tomado las torres Nakatomi secuestrando a todos los empleados con el objetivo de robar la caja fuerte de la compañía. Con lo que no contaban es que dentro del edificio se encontraba un policia de **Los Angeles**, John Mc Clane. **Probe** reinventa el concepto de *shoot´em-up* con este explosivo cóctel de violencia, acción e inimaginables efectos gráficos en el que McLane, descalzo y armado hasta los dientes, debe atravesar los distintos pisos que componen las torres Nakatomi liberando rehenes, mientras vuelan por los aires coches, cristales y terroristas. Un comienzo realmente espectacular.







Asikitanga alivia su intestino en las alfombras mientras toca su cornetín.

D I E H A R D E R

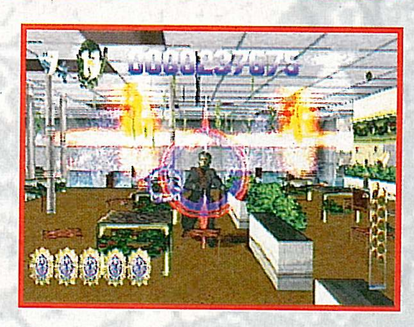










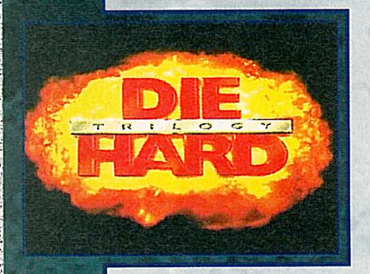


O cómo convertir VIRTUA COP en un infierno de sangre, tiros y explosiones. Una vez más, Mc Clane está en el sitio equivocado en el momento equivocado, y debe liberar el aeropuerto de **Dulles** del control de un grupo de terroristas. Respetando la mecánica de VIRTUA COP, **DIE HARDER** introduce como novedades la opción de moverse (aunque poco) por los escenarios, litros de sangre y la siempre agradable posibilidad de destrozar todo el mobiliario del aeropuerto a misilazo limpio. Diversión sana para toda la familia.

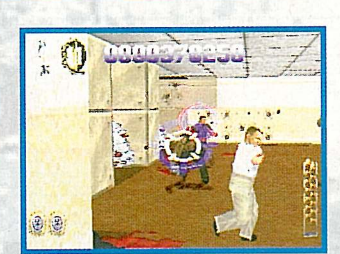


Pero lo mejor de todo está reservado para el último capítulo. La adaptación de DIE HARD: WITH A VENGEANCE (conocida aquí como JUNGLA DE CRISTAL: LA VENGANZA) es sencillamente el juego de coches mas impactante que hemos visto en sistema doméstico alguno. Combinando elementos del clásico TURBO SPRIT de ***Spectrum*** con la saga CHASE H.Q, **Probe** nos invita a surcar **Nueva York** a bordo de un taxi, causando el pavor entre los peatones y la ira entre los demás conductores. Visto esto, tan sólo queda preguntarnos cuánto tiempo deberemos esperar para echarle el guante a semejante maravilla. Según **Electronic Arts, DIE HARD TRILOGY** podría ver la luz a finales de **Septiembre**, y ¡sorpresa! con el título del juego y los textos en castellano. Sería la culminación perfecta para el juego revelación del año.

NEMESIS



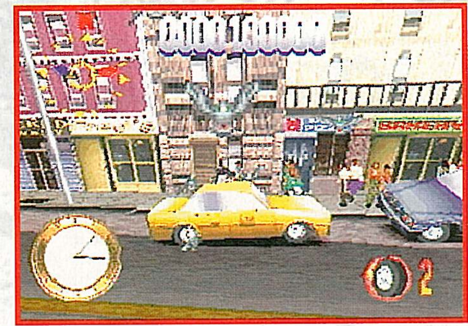






DIE HARD WITH A VENGEANCE

Sin lugar a dudas, la mejor parte del juego. Acompaña a Mc Clane y Zeus por un trepidante paseo en taxi por las calles de **Nueva York** neutralizando las bombas del malvado Simon. Preparate para disfrutar con el más espectacular juego de coches programado hasta la fecha en ***PlayStation***, en el que podrás atropellar peatones, volar media ciudad por los aires, circular por las vía del metro o atajar por Central Park. Todo ello sin levantarte de la silla.





El Fary aparca su taxi igual que canta.

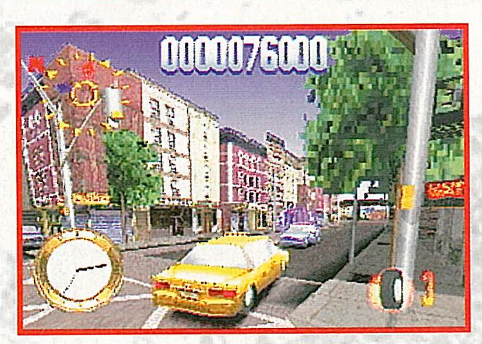


TABLA PERIÓDICA DE LOS ELEMENTOS BASKETBOLÍSTICOS

Los elementos Air More Uptempo y Air Much Uptempo ya están disponibles en Foot Locker.
(Establecimientos en Barcelona, Bilbao, Las Palmas, Madrid, Santa Cruz, Valencia y otros.)

34 **Ba** Barkleyum

8 **As** Asistennium

33 **Pi** Pippenium

43 **Df** Defensium

70 **Ma** Machacalita

15 **Ki** Kiddite

1 **Pe** Penny

99 **Ref** Blindium

4 **Bu** Chicagonium

23 **Mj** Jordanium

-1 **Ro** Robonium

0



Air More Uptempo

-2 **Tp** Taponium

50 **Rb** Robinsonite

17 **Pro** Dreamium

32 **Td** Triple-linium

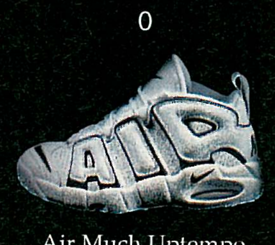
10 **Fb** Fast-Breakium

3 **Tre** 3-Pointium

5 **Co** Codazolite

91 **Rd** Rodmanium

0



Air Much Uptempo





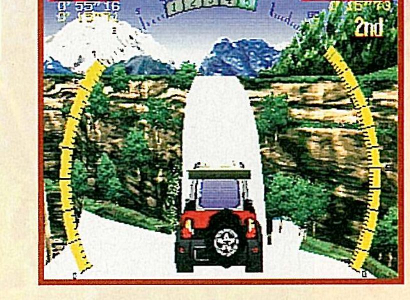
Aunque sea un tanto arriesgado decirlo (y aún más difícil demostrarlo con pruebas), en **España** aún quedan algunas compañías lo bastante despiertas como para aprovechar las grandes oportunidades que de vez en cuando depara este mundillo. Una de ellas es **Sony España,** que se acaba de apuntar el tanto de distribuir en nuestro país la versión europea del fantástico juego de coches japonés CHORO Q. Rebautizado ahora con el sugestivo nombre de **PENNY RACERS** y con el único y obligado cambio de los textos de sus muchas opciones, este jue-





PENNY RACERS





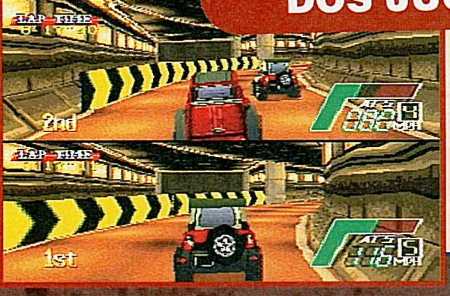


go de **Takara** y **Tamsoft** es un ejemplo perfecto de jugabilidad y de cómo alargar la vida de un juego aumentando el interés y la espectacularidad. Técnicamente no puede compararse a otros programas del género como RIDGE RACER, pero esas posibles deficiencias quedan disimuladas por el excelente nivel de resto de apartados. La opción de mejorar un coche en cientos de detalles y con millones de combinaciones entre elementos, es el aspecto más relevante del programa, aunque también sorprenden la

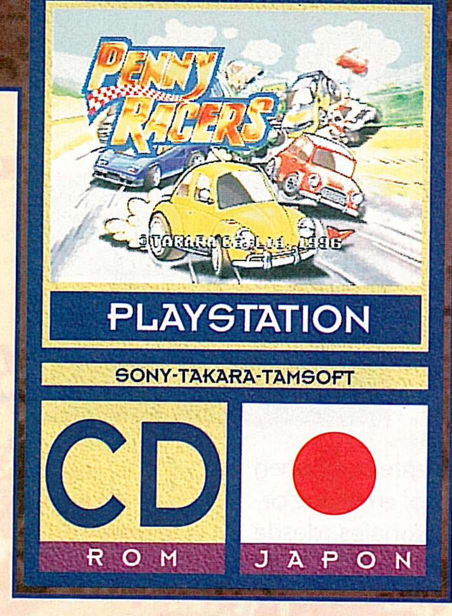


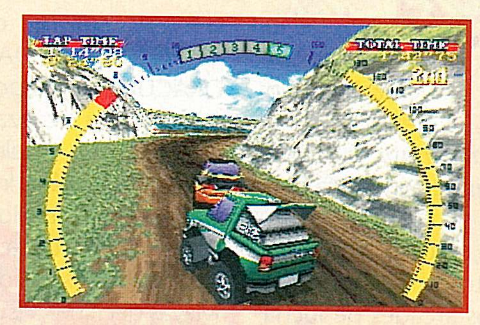


DOS JUGADORES





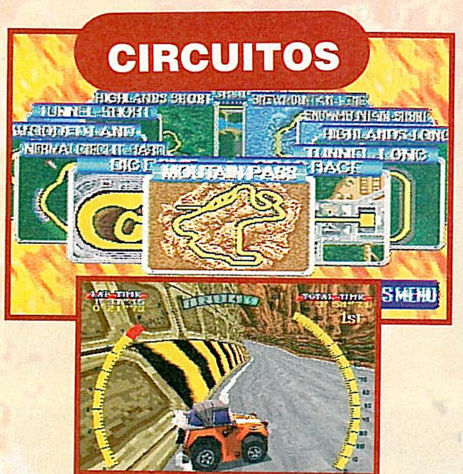




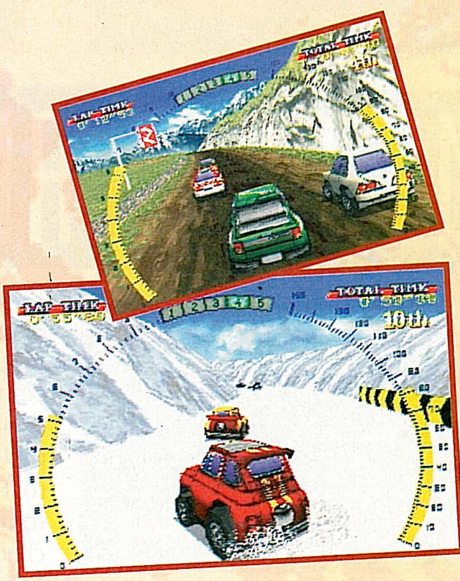


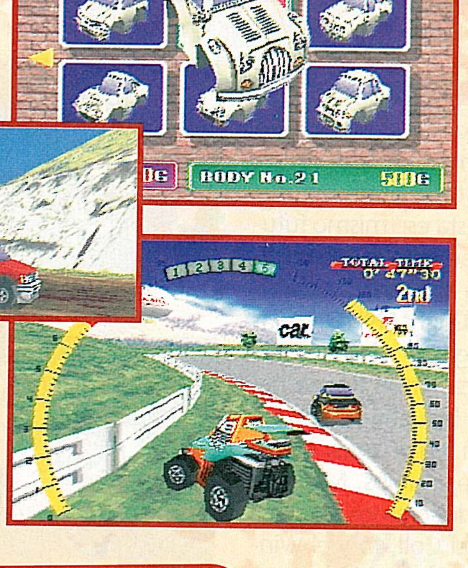








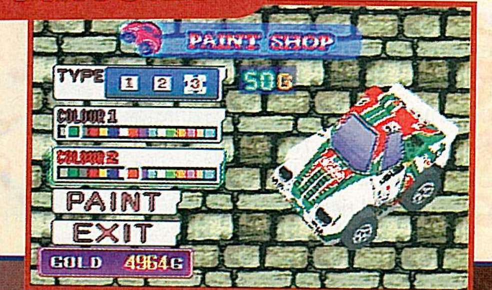






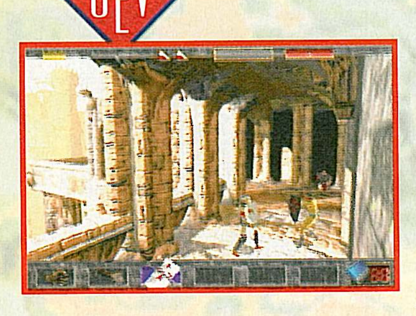
CHAPA Y PINTURA





cantidad de circuitos, las excelentes melodías y un logrado modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Por si alguien lo dudaba, **PENNY RACERS** es uno de los juegos más completos con que cuenta actualmente ***PlayStation***, y el más sorprendente si atendemos a su peculiar mecánica. Al acabar su largo modo Grand Prix, surge un nuevo torneo, un Campeonato Mundial con nuevos rivales, circuitos, opciones y que no parece tener final. Muchas, muchas horas de juego y registros increíbles aún no han permitido que conozcamos el auténtico final de este sensacional juego.

DE LUCAR



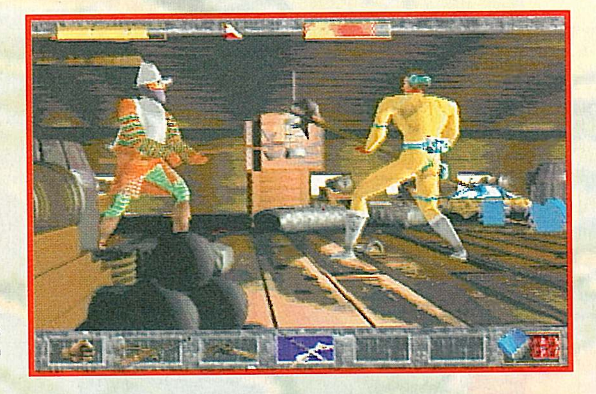
La Edad Media nos deparará mil duelos a espada por los salones y pasadizos de un gigantesco castillo.

Cuando parecía estar todo inventado en un género como el *beat´em-up*, **Adeline Software**, compañía hermana de **Delphine Software**, ultima el lanzamiento de **TIME COMMANDO**, uno de los arcades de lucha más originales y sorprendentes que hemos visto en los últimos años. Retomando un argumento tan popular en el género fantástico como son los viajes en el tiempo, **Adeline** nos propone un accidentado viaje a través de las diferentes épocas que componen la historia de la humanidad, desde la prehistoria hasta el futuro. Hasta ese mismo futuro debe regresar el desdichado protagonista de **TIME COMMANDO**, usando únicamente su ingenio y las distintas armas de cada época. En la **Roma** del **Imperio** nos espera la lucha a espada, puñal o tridente con legionarios, galos, gladiadores y esclavos nubios. Mientras en el **Salvaje Oeste** deberemos ser unos expertos en el uso del Colt 45 y el Winchester PaceMaker. Combinando escenarios ya grabados con personajes y objetos en 3D, animados gracias al uso de los polígonos y el mapeado de texturas, **Adeline** nos presenta un espectacular paseo a través del tiempo, a medio camino entre ALONE IN THE DARK y DRACULA de ***Mega CD***, en el que se alcanzan las mayores cotas visuales vistas en ***PlayStation***. Impresionantes escenarios como el Castillo de la Edad Media, o las ciudades Mayas del Nuevo Continente componen un espectáculo prodigioso, en el que circulan todo tipo de personajes, desde aventureros españoles en busca de El Dorado hasta soldados alemanes en el escuador de la Primera Guerra Mundial. A pe-



Indibil y Mandonio, legionarios de reemplazo, nos pondrán las cosas difíciles en la antigua Roma.





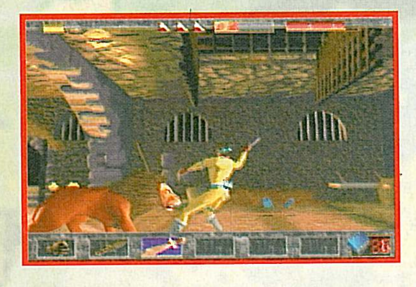


TIME COMMANDO

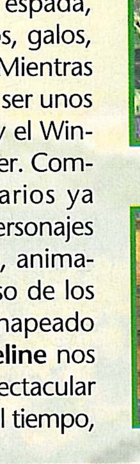


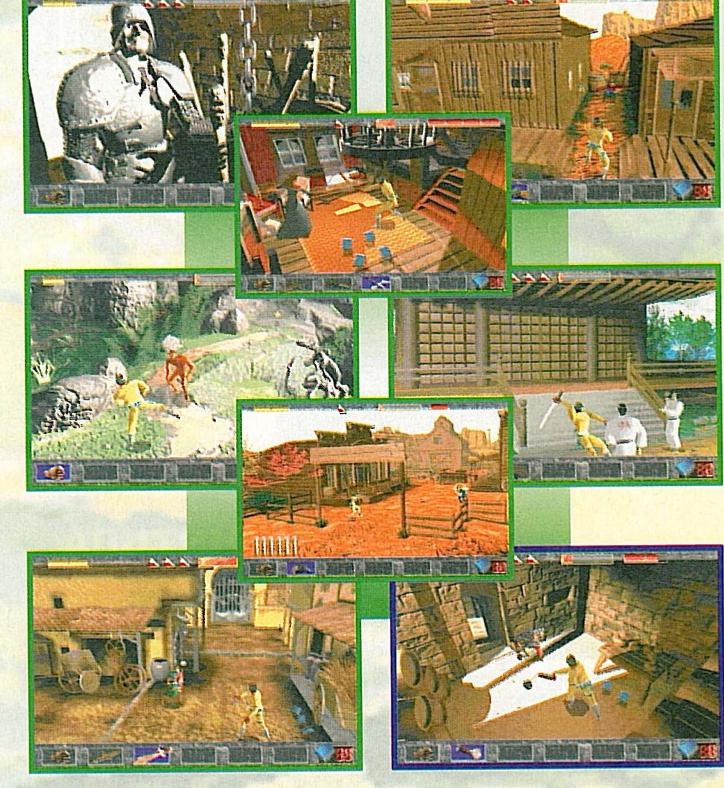






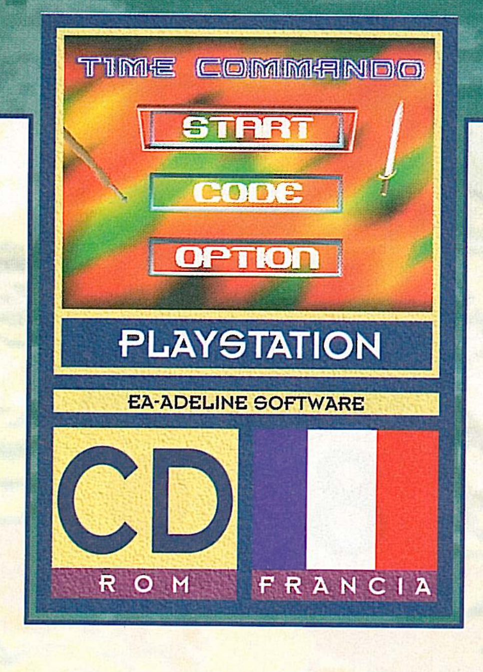
El Leon Calpurnio es una de las estrellas principales del Circo romano. Es algo fiero, pero salado.

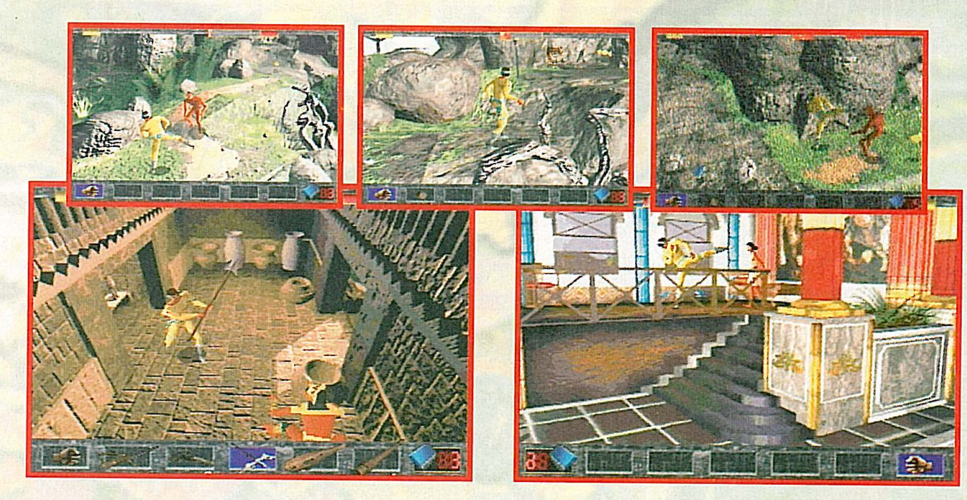








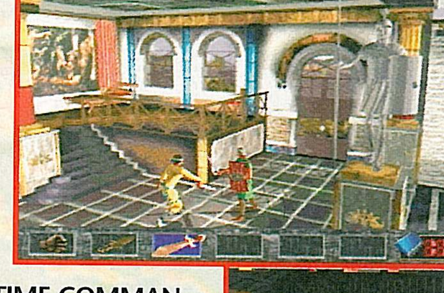






sar de estar todavía inacabado, **TIME COMMANDO** presenta ya notables destellos de calidad, tanto por su gran ambientación como por la enorme variedad de acciones de que es capaz su protagonista. Este intrépido viajero del tiempo no sólo combate perfectamente cuerpo a cuerpo. Domina la lucha a espada, maneja granadas, dispara fusiles, armas láser, pistolones, es diestro con la lanza, la cerbatana, la maza. Todo un arsenal de acciones diferentes y esenciales para poder enfrentarse a los mil y un enemigos que le esperan en cada época. Desde guerreros Ninja y Samurais hasta orondos frailes benedictinos y pistoleros a sueldo. Lo que esta claro es que en **TIME COMMANDO** hay lugar para todo menos para el aburrimiento. De ello se encarga **Adeline Software**, que ha sabido conjugar perfectamente brillantez gráfica con grandes dosis de jugabilidad y una dificultad progresiva pero no imposible. Las últimas noticias que nos han llegado indican que **TIME COMMANDO** podría ver la luz definitivamente antes del mes de Octubre, lo que supone una buena noticia para los amantes de los juegos de calidad, aquellos que lejos de repetir esquemas o aprovecharse de una licencia famosa, apuestan por la calidad. **Electronic Arts** será la encargada de traer este pedazo de juego hasta nuestras fronteras, y cuando eso suceda, os ofreceremos una extensa *review* sobre este grandioso título, digno aspirante a convertirse en uno de los triunfadores de la última recta del año.

NEMESIS





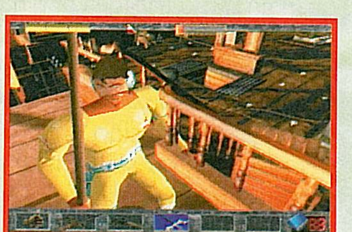










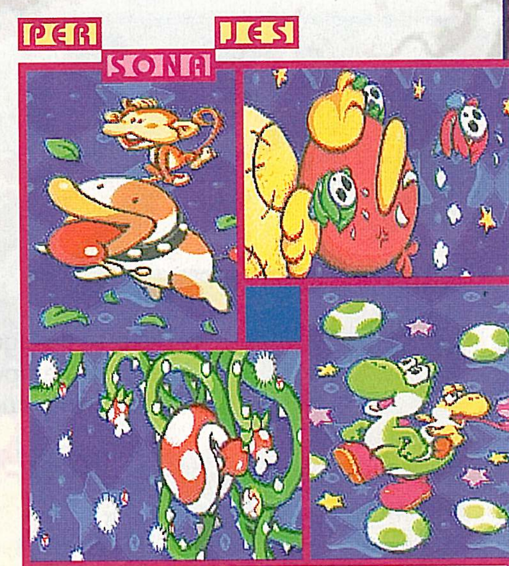








TETRIS ATTACK



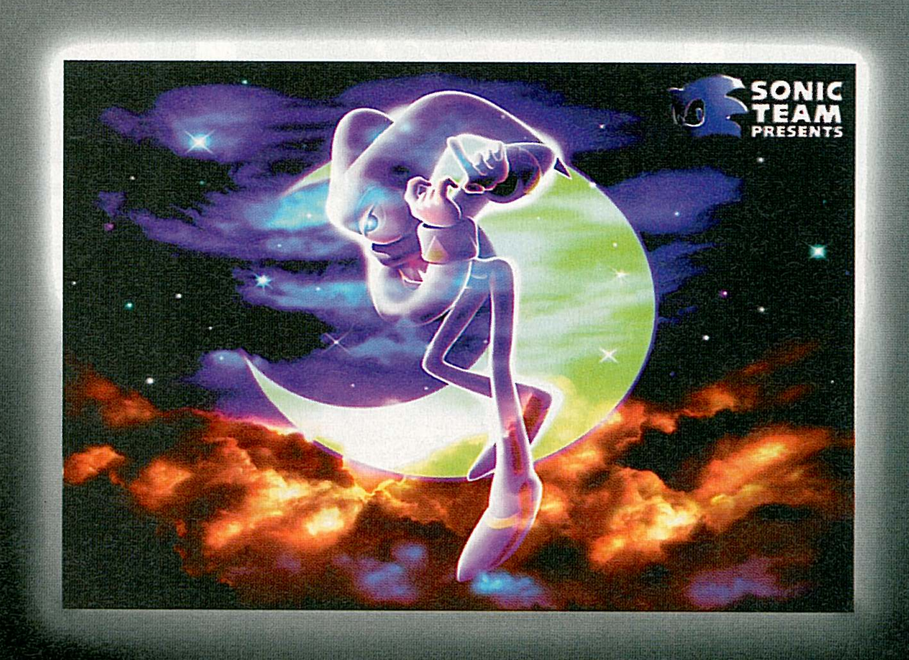
El modo tutorial nos muestra el funcionamiento del juego, así como determinados trucos para hacer más llevadera nuestra evolución por los distintos niveles.

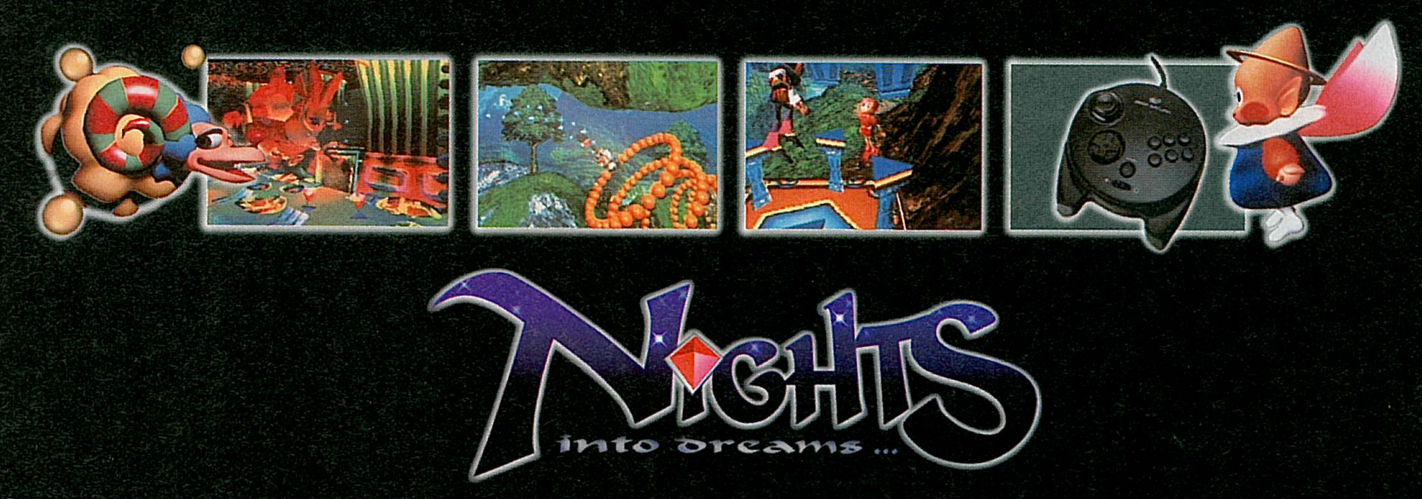


TETRIS, TETRIS 2, TETRIS BATTLE GAIDEN, TETRIS BLAST, **TETRIS ATTACK**... está claro que el fenómeno TETRIS no está en decadencia. Es más, viendo la avalancha de títulos que se nos avecinan, y que giran en torno a la idea original de **Alexey Pajitnov**, mucho nos tememos que al invento en cuestión le queda cuerda para rato. El equipo de programación encargado del proyecto ha sido **Intelligent Systems**, un grupo de gente que ha sabido combinar con maestría la idea original de los clásicos juegos de puzzles y unas pequeñas dosis de aventura en forma de Yoshi y compañía. El resultado es un cartucho repleto de modos de juego, infinidad de niveles y, sobre todo, unos gráficos dignos del mejor juego de **Nintendo**. Respecto a la jugabilidad y diversión os podemos asegurar que **TETRIS ATTACK** es uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos. El mes que viene os contaremos con más detalle las excelencias de este nuevo clásico.

J. C. MAYERICK

A veces es mejor que los sueños
no se hagan realidad.





Bienvenido a Nightopia. El alucinante mundo formado por los sueños de Claris y Elliot. Un mundo habitado por fantásticas criaturas oníricas con un tamaño de ensueño. Unas, dispuestas a ayudarte. Otras, aliadas al poder del malvado Wiseman... Precedido por un notable éxito de crítica y usuarios, llega a tu pantalla NightS. Una aventura totalmente original que te sorprenderá a través de diez escenarios tridimensionales en los que podrás moverte con total libertad. 32 melodías explosivas. Modo versus para dos jugadores. Espectacular Analog Control Pad. Todo, diseñado por Yuki Nakka, creador del célebre Sonic. Prepárate para pasarlo mal. Tu peor pesadilla se ha hecho realidad.

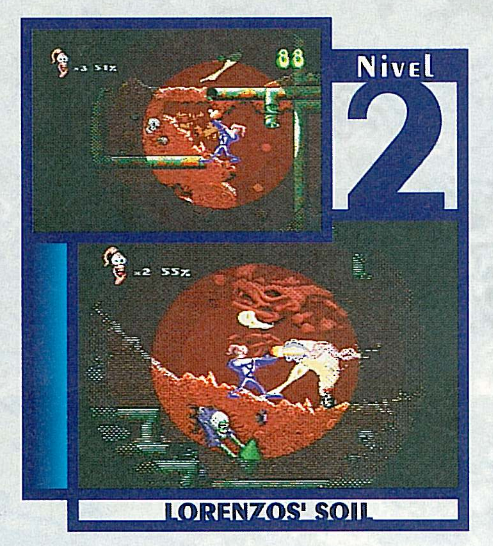
SEGA the GAME is NEVER Over.



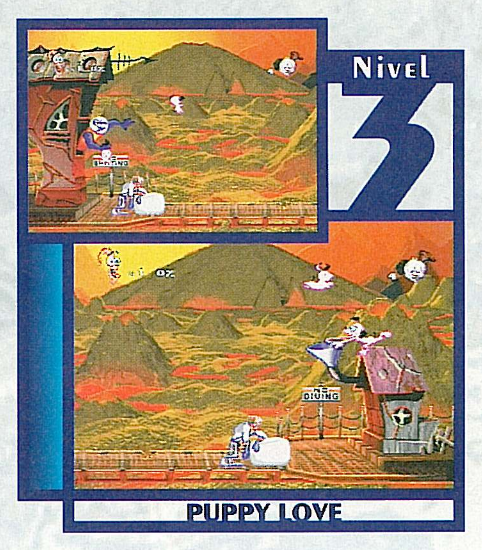
PELIGROSAMENTE
REAL



ANYTHING BUT TANGERINES



LORENZOS' SOIL



PUPPY LOVE

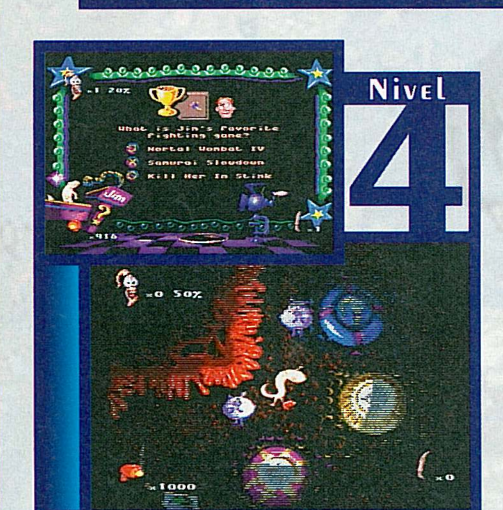


EARTHWORM JIM 2

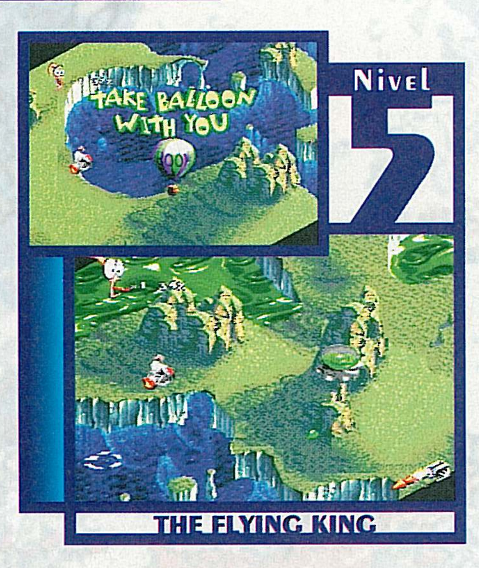
PlayStation SEGA SATURN

El amigo Jim vuelve a la carga. Tras su paso por las consolas de 8 y 16 *bits* e, incluso, por los plomizos ***PC***, se ha decidido por fin a embarcarse en el mundo de las consolas de 32 *bits* con una particular adaptación de la segunda entrega de la saga. Contando con que la versión *beta* que obra en nuestro poder se encuentra muy lejos de estar finalizada, las primeras impresiones apuntan a una adaptación bastante fiel al original y sin excesivos alardes, todo ello pese al mayor potencial de las consolas de **Sega** y **Sony**. Se conservará el número de niveles, aunque algunas fases, como PUPPY LOVE, hayan cambiado considerablemente su aspecto externo en un intento por explotar la mayor capacidad gráfica, tanto de ***Saturn*** como de ***PlayStation***. Uno de los puntos fuertes de esta adaptación será, sin duda, la música, ya que a la excelente calidad que éstas ofrecían tanto en ***Super Nintendo*** como en ***Mega Drive***, se le unirá el hecho

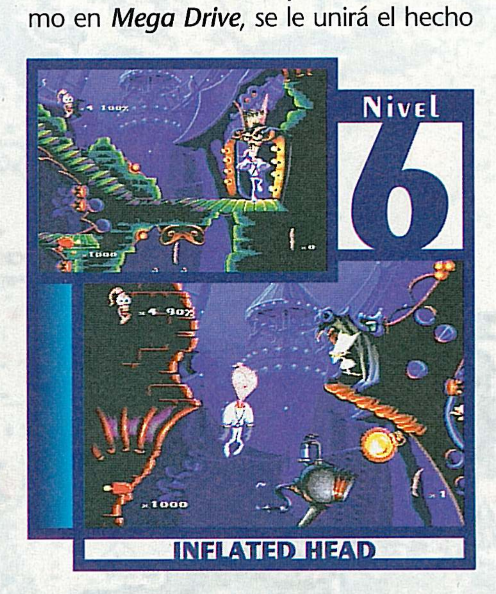




VILLI PEOPLE

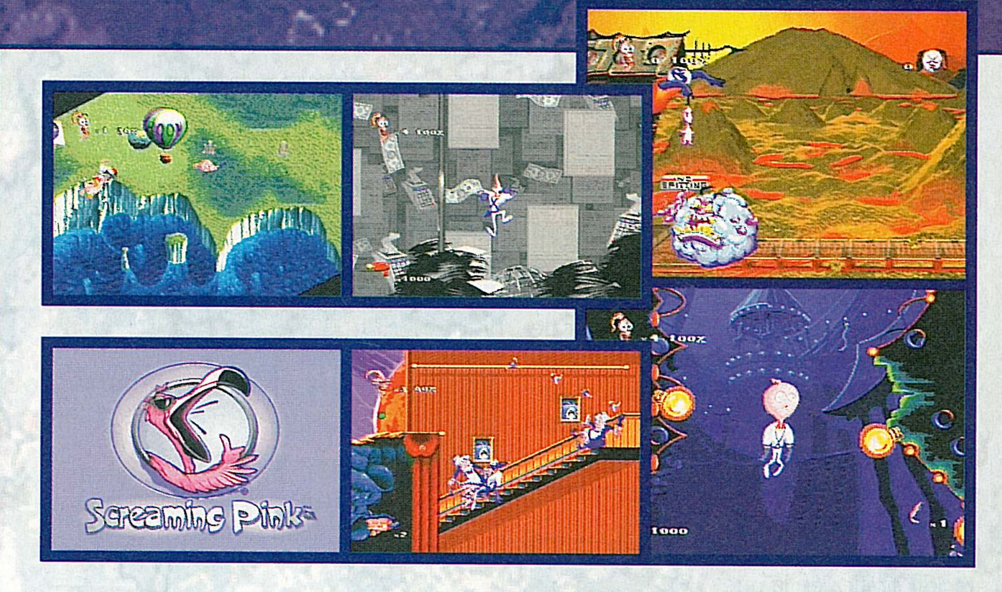


THE FLYING KING

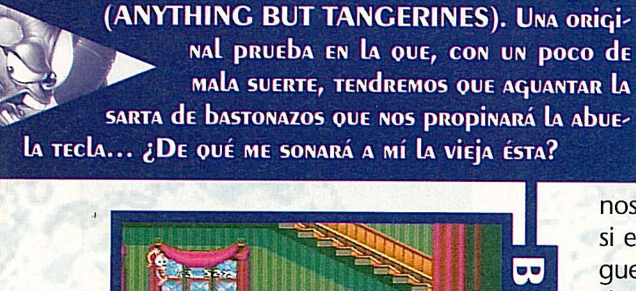


INFLATED HEAD









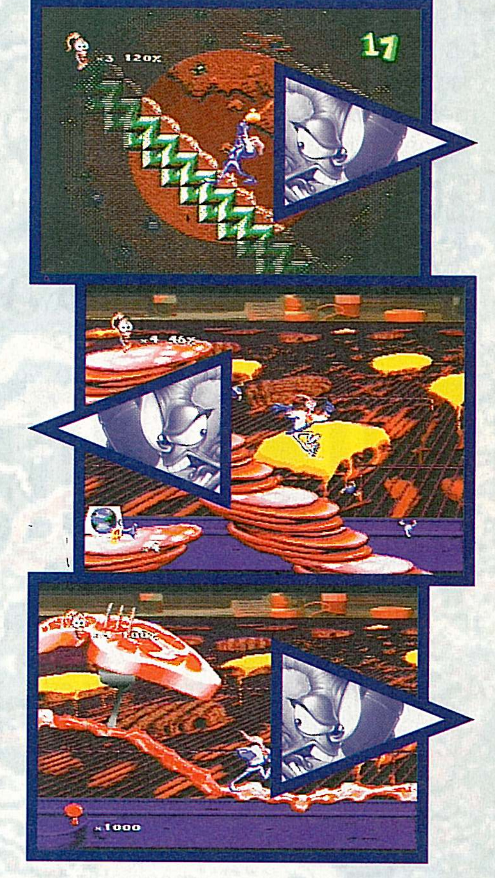


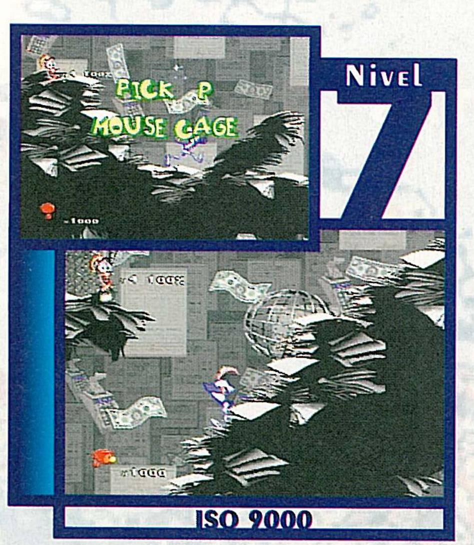
NIVEL BONUS

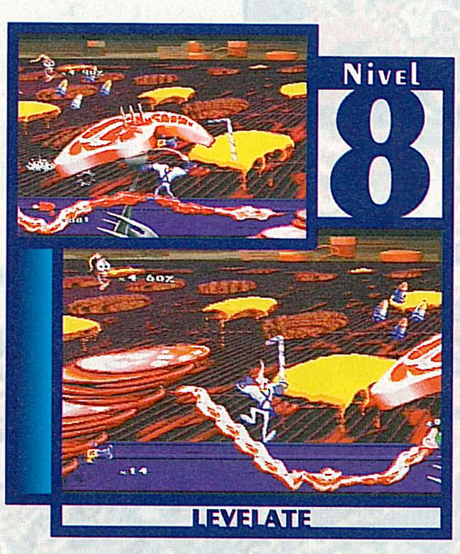
de que todas y cada una de las melodías estarán grabadas en forma de pista de audio en el CD, con el consiguiente aumento de calidad de unas músicas que ya de por sí eran geniales. Está claro que desde que Jim es una estrella de la televisión norteamericana, no hay soporte informático que se le resista.

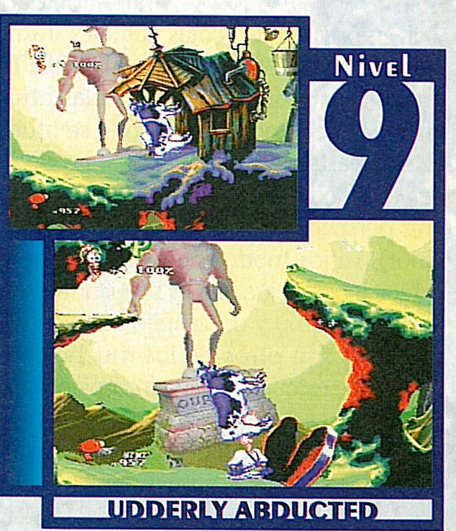
La única carencia que por el momento le hemos observado es, por qué no decirlo, la no presencia de la primera parte de la saga, como ya ocurría en la versión ***compatibles PC*** que se lanzó hace unos meses. De cualquier forma, todavía deberemos esperar hasta que la versión final caiga en nuestras manos. Será entonces cuando os contemos si el gusano más chulo de la galaxia sigue manteniendo su éxito en el mundo de las plataformas. Eso sí, una cosa está muy clara: sea bueno o malo, Earthworm Jim siempre tendrá un sentido del humor especial que nos hará reir a todos. Un poco macabro, pero sentido del humor al fin y al cabo...

J. C. MAYERICK











Tras aquel infame MARIO ANDRETTI RACING para *Mega Drive*, algunas mentes malpensantes de la redacción ya estaban preparando sus cuerpos para otra dolorosa exposición a otro horror de semejantes formas. Por suerte, con **ANDRETTI RACING** para *PlayStation* podremos gozar de un auténtico espectáculo automovilístico de primera línea. **ANDRETTI RACING** cuenta con una exquisita ambientación gráfica en la que destacan sus 16 circuitos por su belleza, calidad y variedad de elementos. Como complemento ideal a este fantástico entorno encontraréis dos prototipos distintos de vehículos, Nascar y Fórmula Indy, cuyos diseños no tienen nada que envidiar a las maravillas vistas en juegos como DAYTONA USA o F1. En lo referente a jugabilidad, este programa de **Electronic Arts** está a caballo entre un simulador y un arcade de coches, por lo que realismo, manejabilidad y diversión alcanzan cotas notables. También en el aspecto técnico **ANDRETTI RACING** sabe sacarle partido a las posibilidades de *PlayStation*, y todo se mueve con bastante suavidad y con las dosis de velocidad precisas para encandilarnos. Tres perspectivas (dos externas y una interior), varios modos de juego (Torneo, Exhibición, dos jugadores simultáneos en pantalla y Link) y un amplio abanico de opciones son otros de los muchos alicientes de este fantástico lanzamiento de **Electronic Arts** que muchos de los aficionados al gran circo y demás disciplinas automovilísticas admirarán.

DE LUCAR



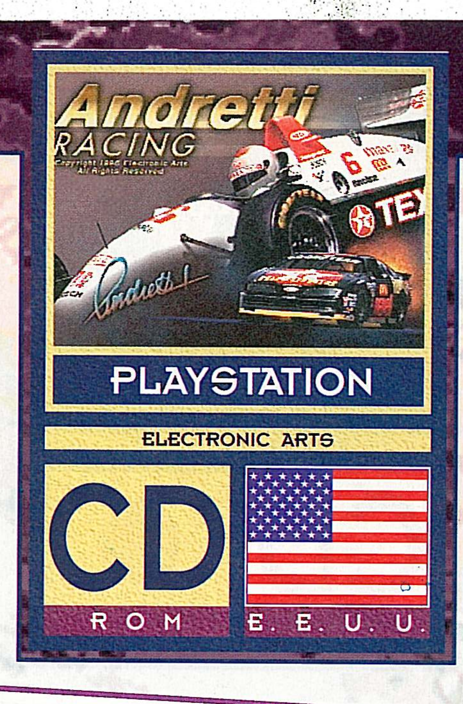


ANDRETTI RACING

PlayStation






Andretti
RACING
PLAYSTATION
ELECTRONIC ARTS
CD
ROM
E. E. U. U.

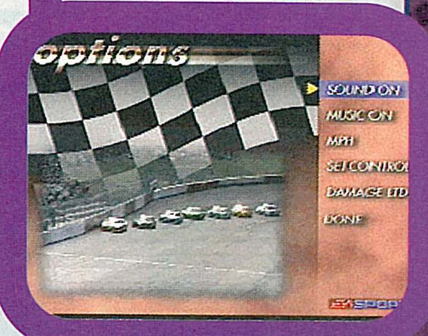

2
JUGADORES


now loading

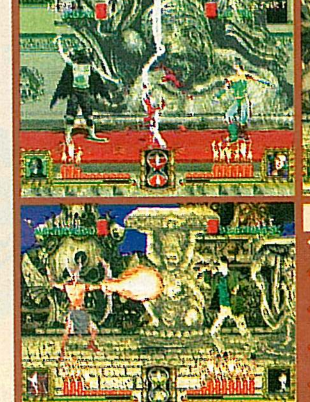

now loading


car setup
AUTO TRANS
TIRES
AIR DAM
SPOILER
GEAR RATIOS
DONE



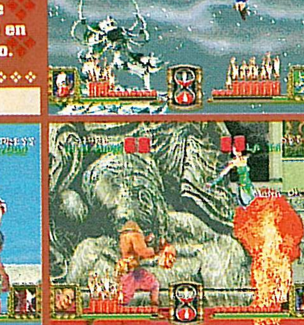

options
SOUND ON
MUSIC ON
MPH
DAMAGE
DONE







Los golpes especiales y las llaves de todos los luchadores de BATTLE MONSTERS siguen el mismo patrón que la mayoría de los juegos de lucha. Sin embargo, se les ha dotado de personalidad propia para que estén en consonancia con el resto del juego.







En este mapa se muestran los distintos sitios donde tendrás que disputar combates a lo largo del torneo.

BATTLE MONSTERS



En números anteriores ya hicimos referencia a este título de **Naxat Soft**. Cortado por el mismo patrón que MORTAL KOMBAT, es decir, luchadores digitalizados y animados con la técnica de *motion capture,* contiene algunos elementos dignos de mención. Los fondos de algunos escenarios hacen gala del espíritu de este CD, con un toque barroco recargado de motivos grotescos. Los personajes que habitan este submundo van en perfecta consonancia con los fondos, y lucharán hasta la muerte para hacerse con el cetro oscuro que posee el jefe final. Sin duda, la originalidad de los golpes y movimientos de estos luchadores son una de las bazas de **BATTLE MONSTERS**. Además, hay que tener en cuenta la posibilidad de realizar *combos,* pero sin alcanzar la brillantez de otros juegos del género. En fin, un título curioso que puede hacer las delicias de más de un usuario de ***Saturn,*** amante de los juegos de lucha *one on one.*

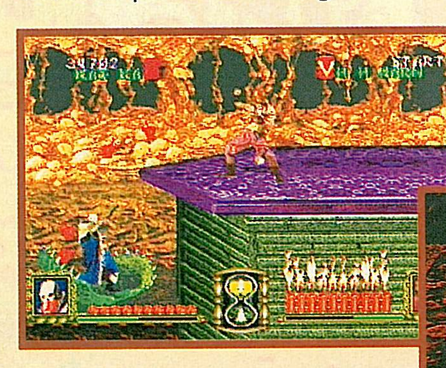
R. DREAMER



JEFE FINAL



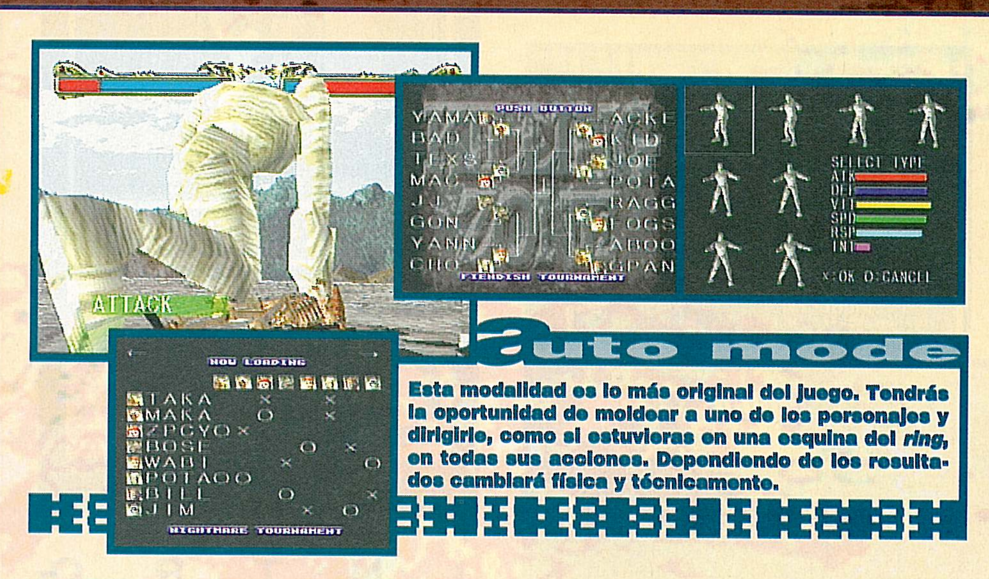
La plasticidad y ligereza de movimientos de este ser te pondrá contra las cuerdas en todo momento.











auto mode

Esta modalidad es lo más original del juego. Tendrás la oportunidad de moldear a uno de los personajes y dirigirle, como si estuvieras en una esquina del *ring*, en todas sus acciones. Dependiendo de los resultados cambiará física y técnicamente.





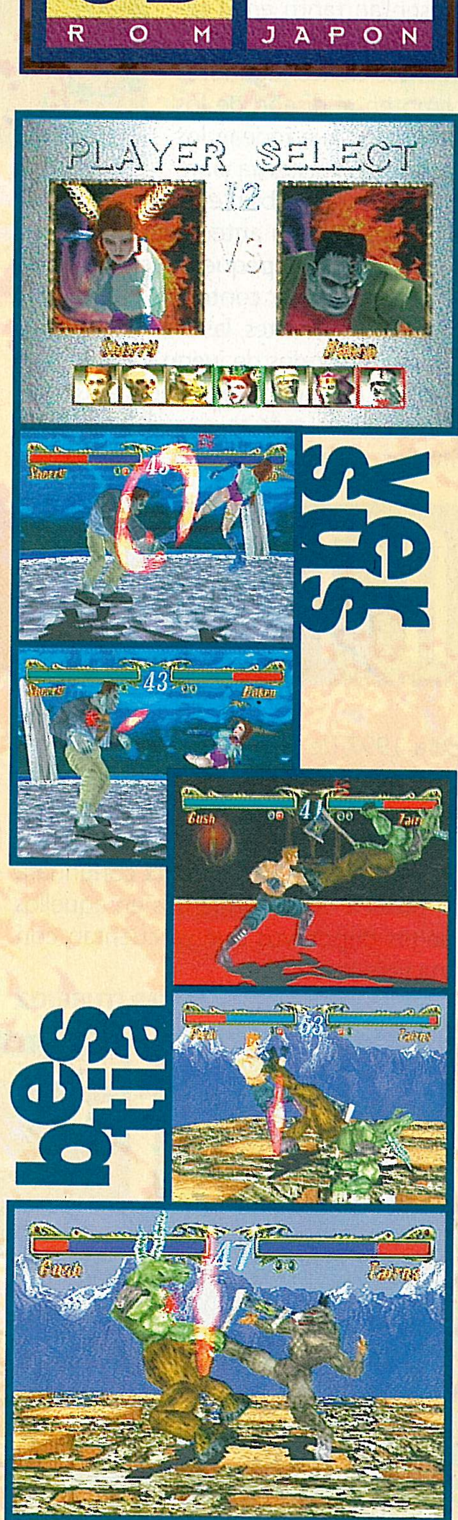
KILLING ZONE

La compañía japonesa **Naxat Soft** ha cambiado el guión y ha preferido realizar una versión para ***PlayStation*** en tres dimensiones de BATTLE MONSTERS. Algunos personajes son nuevos, pero la temática es prácticamente la misma. **KILLING ZONE** tiene buenos detalles, sobre todo en lo que se refiere al diseño de los luchadores, y un escenario que se encuentra cayendo en un pozo sin fondo mientras se desarrolla el combate. Algunos movimientos especiales resultan sorprendentes, como cuando Gush se transforma en hombre lobo. A pesar de todo, **KILLING ZONE** no parece encontrarse a la altura de los mejores del género, aunque puede resultar un título curioso para los amantes de la lucha y de lo oscuro. En próximos números os ofreceremos una completa *review* de este juego.

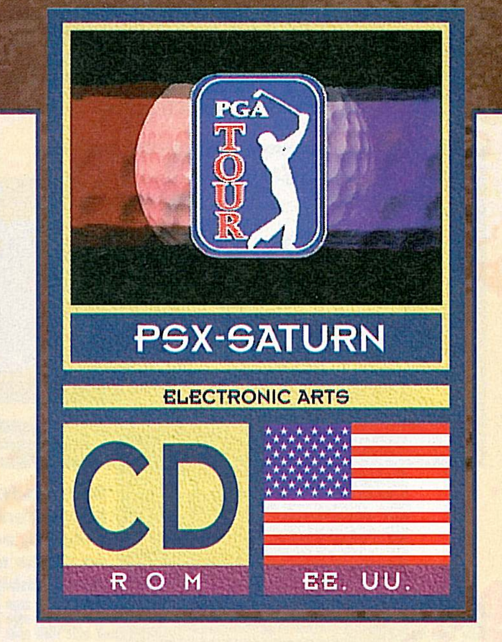
R. "DREMAYER"



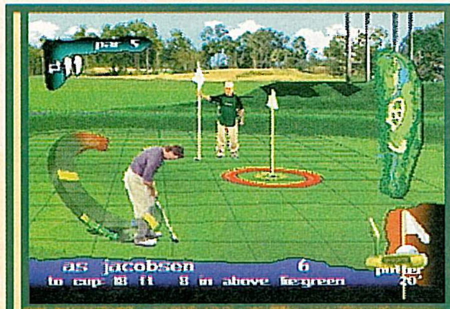




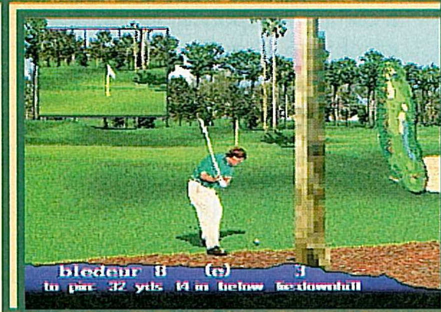




La llegada de **PGA TOUR´97** hace que, entre las diferentes sagas deportivas de **Electronic Arts**, el golf sea la primera disciplina en contar con dos compactos para los 32 *bits*. Gráficamente el nuevo programa recuerda a la primera entrega, aparecida hace algo más de medio año. Las similitudes se presentan tanto en la reproducción de los movimientos de los jugadores como en el diseño de los elementos que rodean los campos. El sistema para lanzar la bola también es muy parecido al empleado por su antecesor, aunque se ha incluido una pequeña ventana que permite un mejor control del juego. Varias vistas diferentes, las clásicas variaciones en los modos de juego y un amplio abanico de jugadores reales, entre los que una vez más se encuentra **Craig Stadler**, completan la oferta de la versión







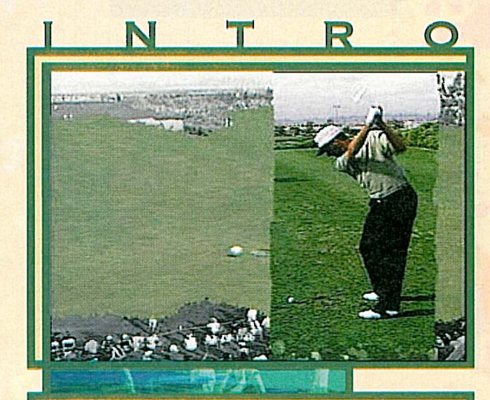


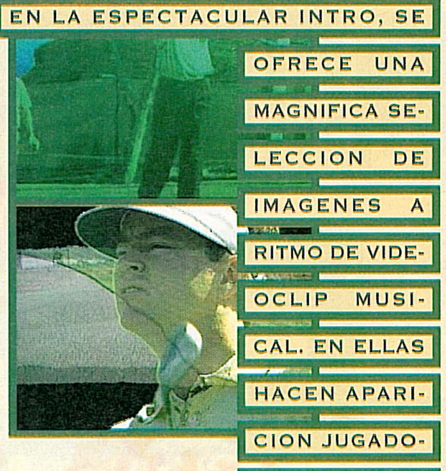


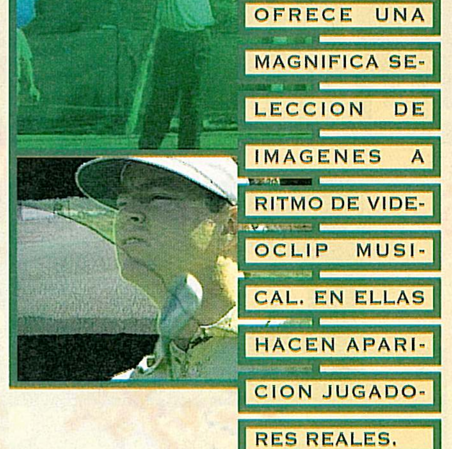
para 1997 de una de las sagas con mayor tradición en el mercado de los videojuegos. A buen seguro se trata del primer aperitivo en una larga lista de títulos con los que **Electronic Arts** continuará su política de lanzamientos en aquellos juegos deportivos que ya cuentan con una versión 32 *bits*.

JAVIER ITURRIOZ

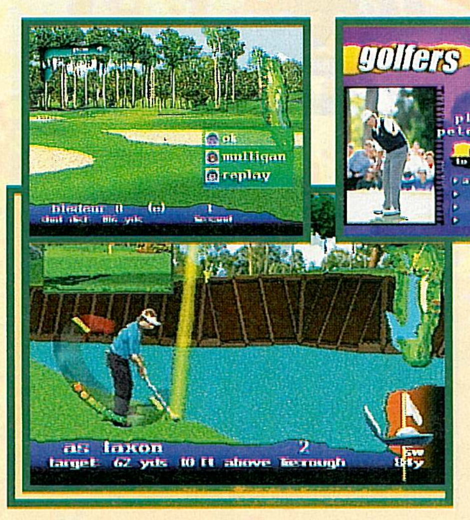
INTRO



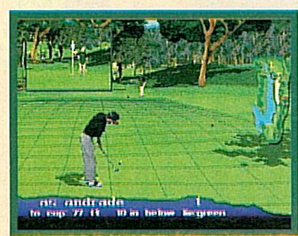




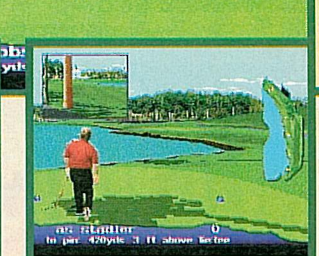
EN LA ESPECTACULAR INTRO, SE OFRECE UNA MAGNIFICA SELECCION DE IMAGENES A RITMO DE VIDEOCLIP MUSICAL. EN ELLAS HACEN APARICION JUGADORES REALES.



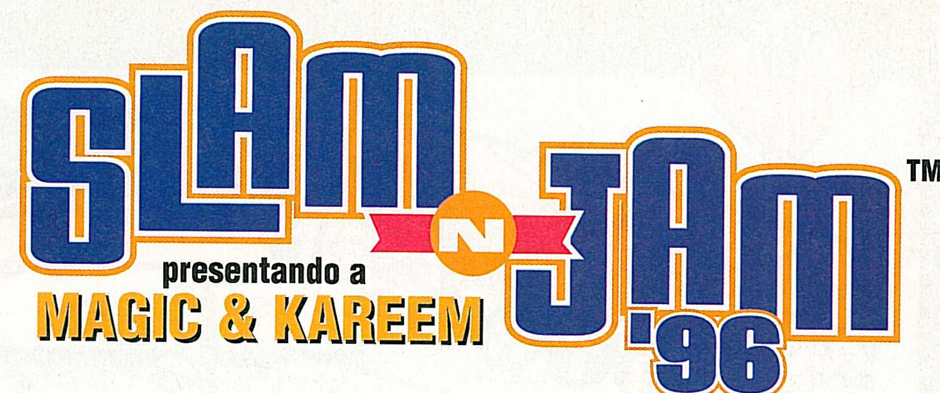






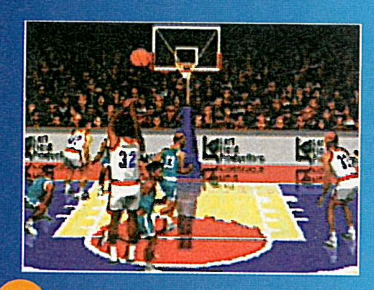




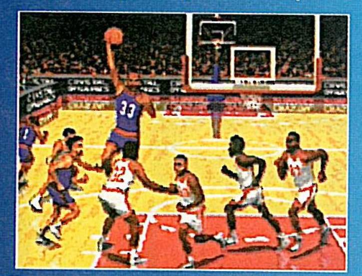


¡NUEVA VERSION 96!

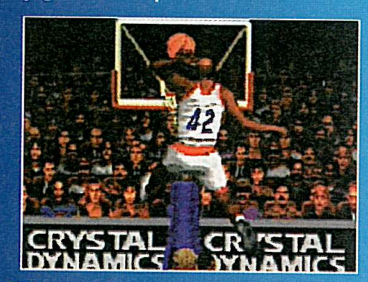




PERSPECTIVA 3D "FAST BREAK"
La cámara en movimiento sigue a cada jugador en primer plano y de forma personalizada.

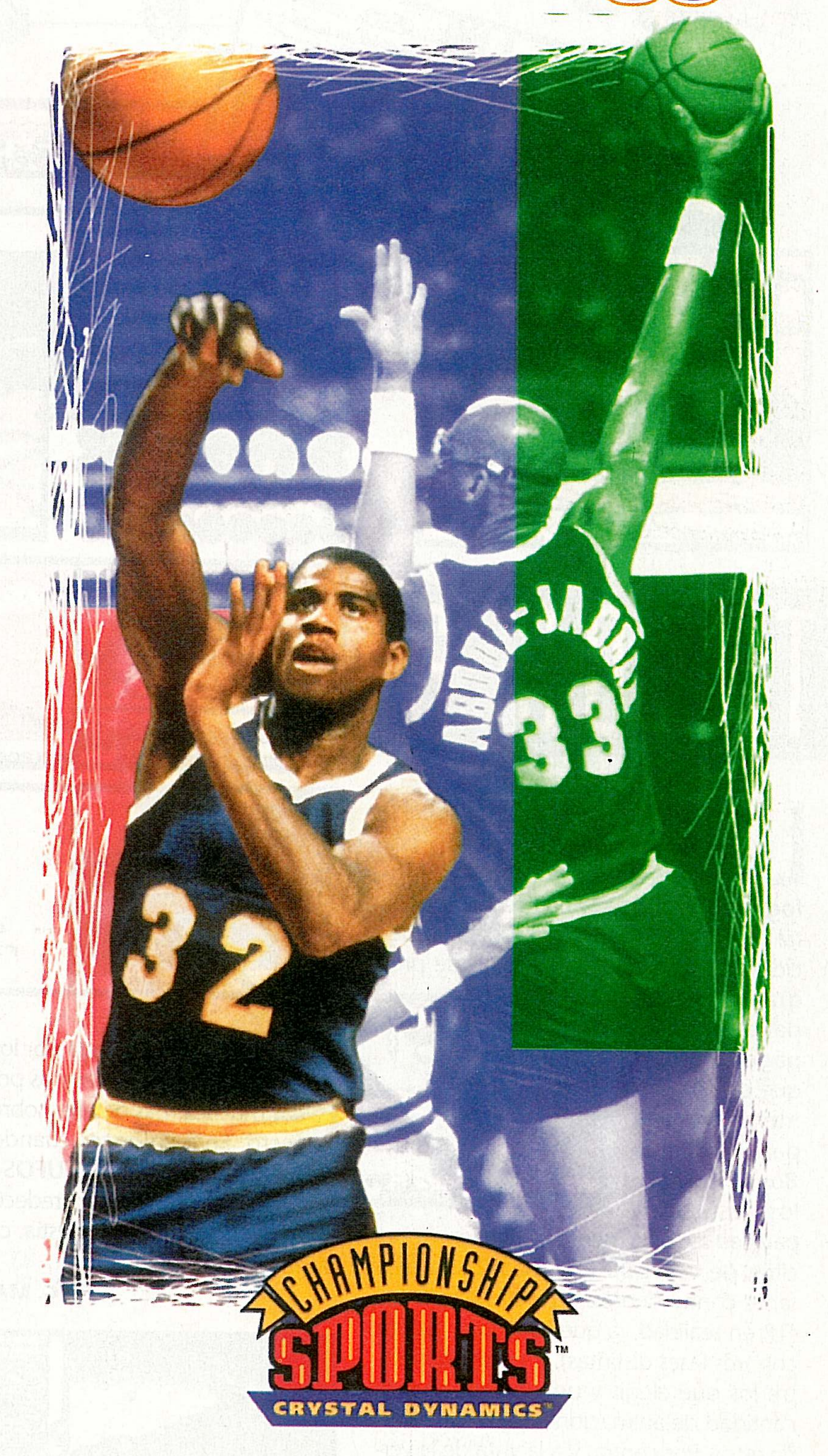


JUEGA A LO GRANDE
¡Modo de hasta 4 jugadores!
Haz temblar al tablero y quema la cesta con los increíbles jugadores rotoscópicos llenos de fuerza y agilidad. Mueve el banquillo con tus jugadores disponibles.



EN VIVO Y EN DIRECTO
Escucha con calidad de CD las zapatillas chirriando en el parqué y a un público descontrolado, y todo ello presentado por el electrizante comentarista de la CNN, Van Earl Wright..

TU DECIDES COMO JUGAR
Elige el modo franquicia y controla el mismo jugador durante todo el partido o juega en modo manual y controla al jugador que tiene la pelota. Coordina con otros jugadores para formar bloqueos, jugadas de clareo o asistencias.



CHAMPIONSHIP SPORTS
CRYSTAL DYNAMICS

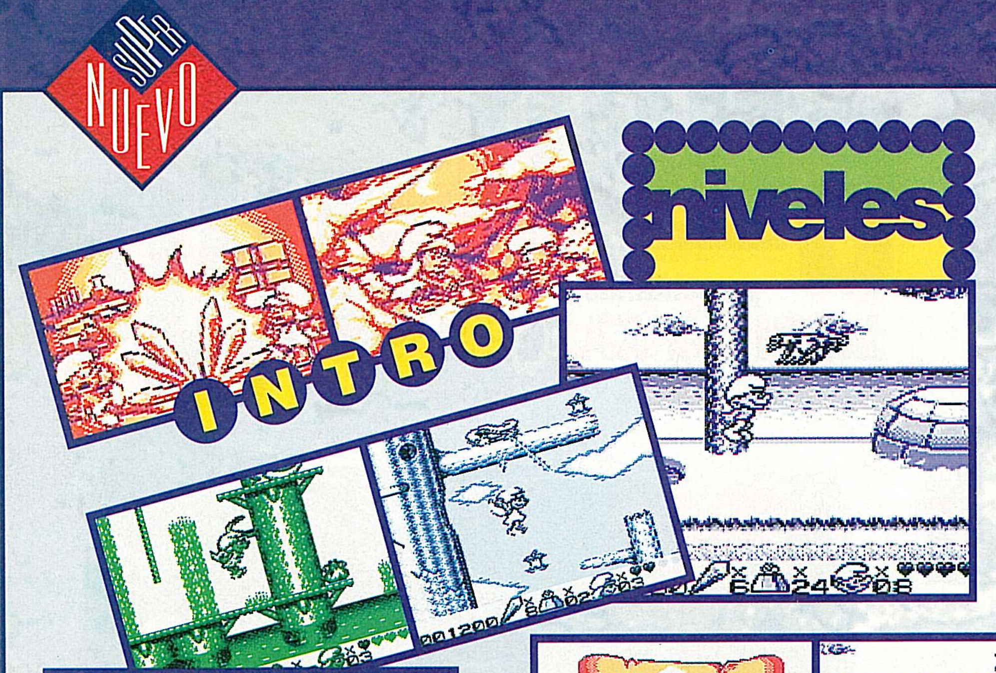


disponible para plataformas
Sony Playstation y Sega Saturn

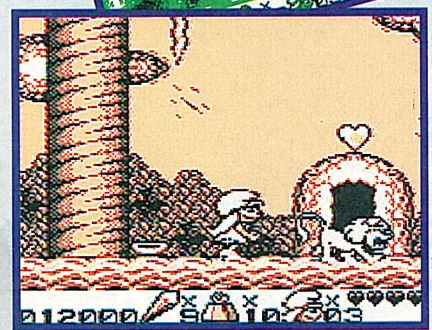


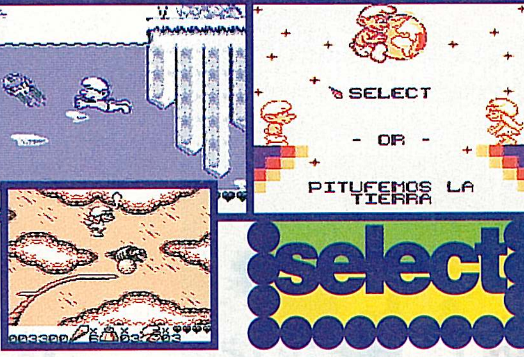


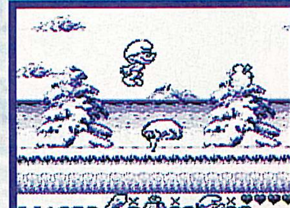
SUPER NUEVO



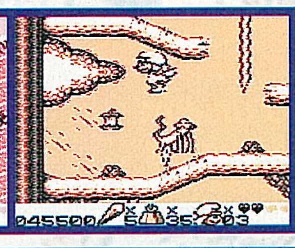
















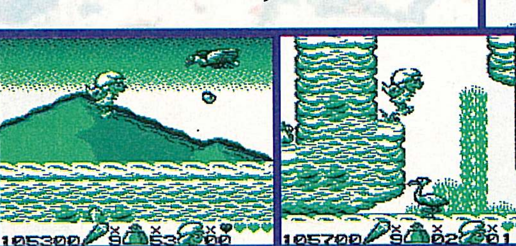


PITUFOS 2

La esperada continuación de LOS PITUFOS (aunque más esperada por los países centro-europeos) de **Infogrames** es ya toda una realidad. Para tal ocasión, la compañía francesa ha decidido no contar con el equipo de programación español **Bit Managers** (grupo que creó la primera entrega para *Game Boy*), aunque los resultados parecen ser igualmente satisfactorios. Las cifras de este **LOS PITUFOS 2** son bastante contundentes: 6 niveles diferentes (18 en realidad ya que cada uno cuenta con tres fases distintas), 2 personajes entre los que elegir y una impresionante cantidad de animaciones para cada uno de éstos. Por contra, y a la vista de la versión *beta* que obra en nuestro poder, no parece qe la opción *Super Game Boy* vaya a ser contemplada en esta segunda entrega protagonizada por los personajes de **Peyo**. En breve os podremos dar muchos más detalles sobre el proyecto. Será entonces cuando podamos decidir si **LOS PITUFOS 2** supera técnicamente a su predecesor hispano. Algo que, con modestia, creo ciertamente complicado.

J. C. MAYERICK









RAINBOW ISLANDS ENHANCED

Nuevos gráficos para un clásico intemporal.



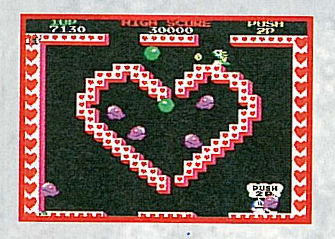
Cuatro nombres míticos de la industria del entretenimiento, como son **Acclaim**, **Taito**, **Probe** y **Graftgold**, han unido sus fuerzas para trasladar al mercado de 32 *bits* dos de las recreativas más legendarias de la década pasada. BUBBLE BOBBLE y su secuela RAINBOW ISLANDS han cosechado por méritos propios un hueco en el corazón de los fans de las plataformas, los cuales muy pronto, volverán a gozar con las aventuras de Bub y Bob a través de esta fantástica recopilación, que incluye además una nueva versión de RAINBOW ISLANDS, con gráficos mejorados. Su fecha de lanzamiento apunta a mediados del Otoño.

NEMESIS

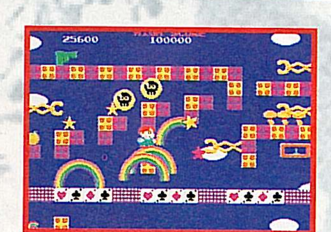
BUBBLE BOBBLE COLLECTION







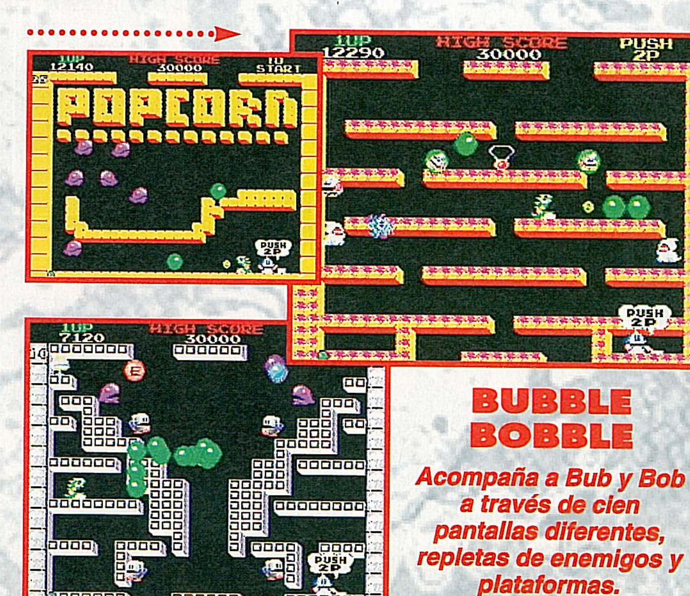






RAINBOW ISLANDS

Producida por Graftgold, esta versión es idéntica en gráficos y sonido a la recreativa original.



BUBBLE BOBBLE

Acompaña a Bub y Bob a través de cien pantallas diferentes, repletas de enemigos y plataformas.



El angel

Como un cometa que va dejando su estela en el firmamento, **TEKKEN 2** venía anunciando su llegada desde las lejanas tierras de Oriente. Aún no habíamos dejado de saborear las excelentes prestaciones de la primera parte, y ya tenemos aquí la extraordinaria secuela convertida en una de las mejores producciones de **Namco**. Las musas han inspirado a los progra-

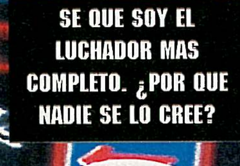
GANRYU



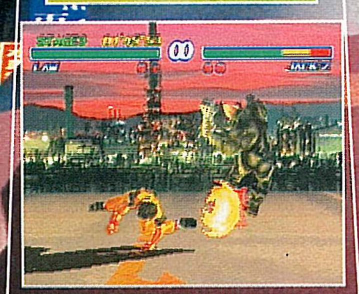
HOLA DE NUEVO A TODOS. PREPARAOS PARA EL MAYOR ESPECTACULO DEL MUNDO.

LAW

SE QUE SOY EL LUCHADOR MAS COMPLETO. ¿POR QUE NADIE SE LO CREE?







WANG



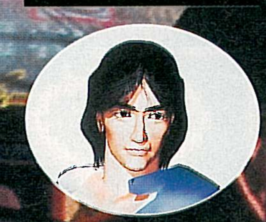




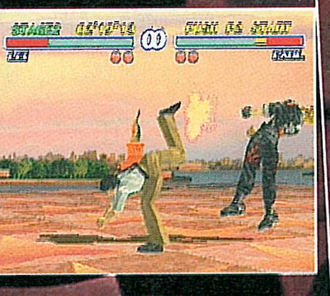
EL SAKE ME DA FUERZAS Y ACLARA MI PERCEPCION A LA HORA DE COMBATIR.

LEI

DIEZ AÑOS ENTRENANDO Y, CUANDO EMPIEZA EL TORNEO, VOY Y SUFRO UNA ROTURA FIBRILAR.









DEVIL-ANGEL

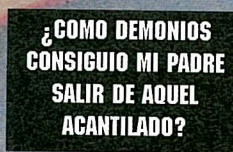
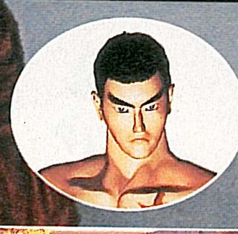




EL CIELO Y EL INFIERNO SE UNEN PARA PONER ORDEN ENTRE LOS HUMANOS.

KAZUYA

¿COMO DEMONIOS CONSIGUIO MI PADRE SALIR DE AQUEL ACANTILADO?



ALEX-ROGER





FORMAMOS UNA PAREJA FORMIDABLE, PERO SIN NINGUN VINCULO SENTIMENTAL.

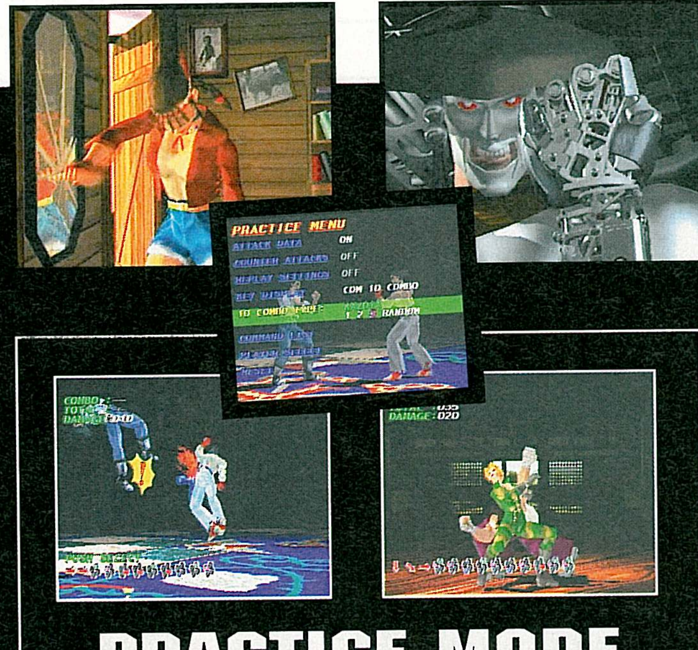
ANNA

PUEDO VENCER A MI HERMANA SIN QUE SE ME CAIGA EL SOMBRERO.





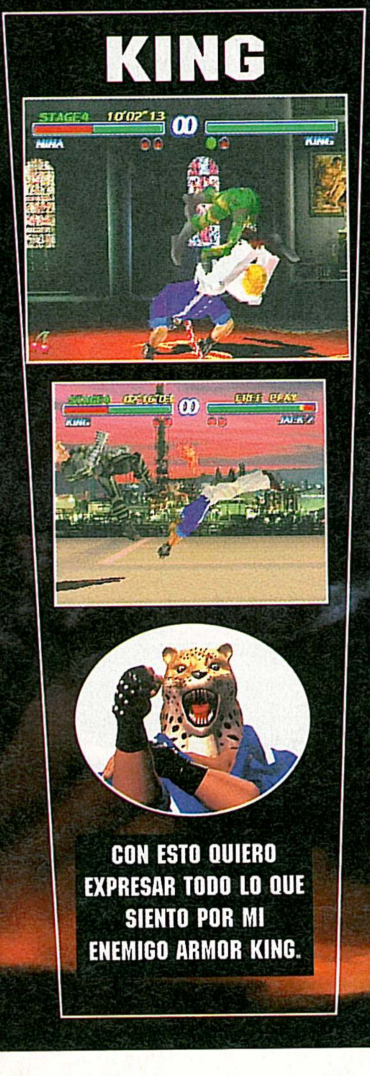
madores de la compañía nipona que, gracias al trabajo constante y el sabio manejo de las posibilidades del *hardware* de ***PlayStation***, les han llevado crear, sin duda, el mejor *beat'em up* para consola. En comparación con la primera entrega de TEKKEN, se puede decir que nos hallamos ante una nueva dimensión. Las secuencias que destapan el tarro de las esencias de este CD conforman la *intro* más espectacular y brillante que jamás hayáis visto. La nitidez de las imágenes y su belleza se conjuntan con una contundente banda sonora que evitará que pases de largo en más de una ocasión antes de comenzar a jugar. Y es que, cuando empieces a comprender la táctica y la estrategia de **TEKKEN 2**, no habrá manera de separarte de la consola. Para empezar se te encomendará la santa



PRACTICE MODE

UN PEQUEÑO Y ACOGEDOR RINCON CON SPARRING INCLUIDO PARA QUE TE APRENDAS GOLPES, LLAVES ESPECIALES Y COMBOS DE TU PERSONAJE FAVORITO.

KING



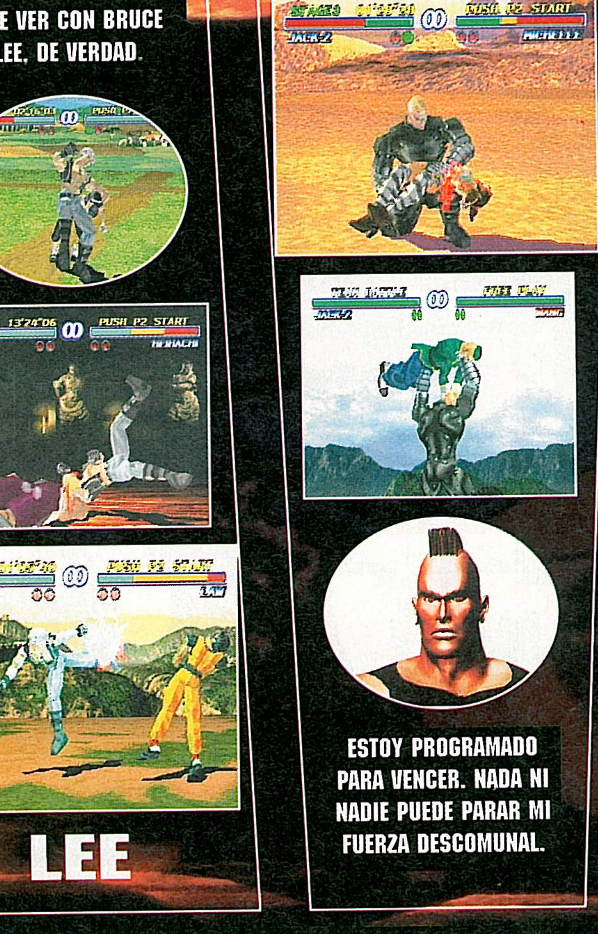
CON ESTO QUIERO EXPRESAR TODO LO QUE SIENTO POR MI ENEMIGO ARMOR KING.

LEE

OS LO HE DICHO CIEN VECES: NO TENGO NADA QUE VER CON BRUCE LEE, DE VERDAD.



JACK-2



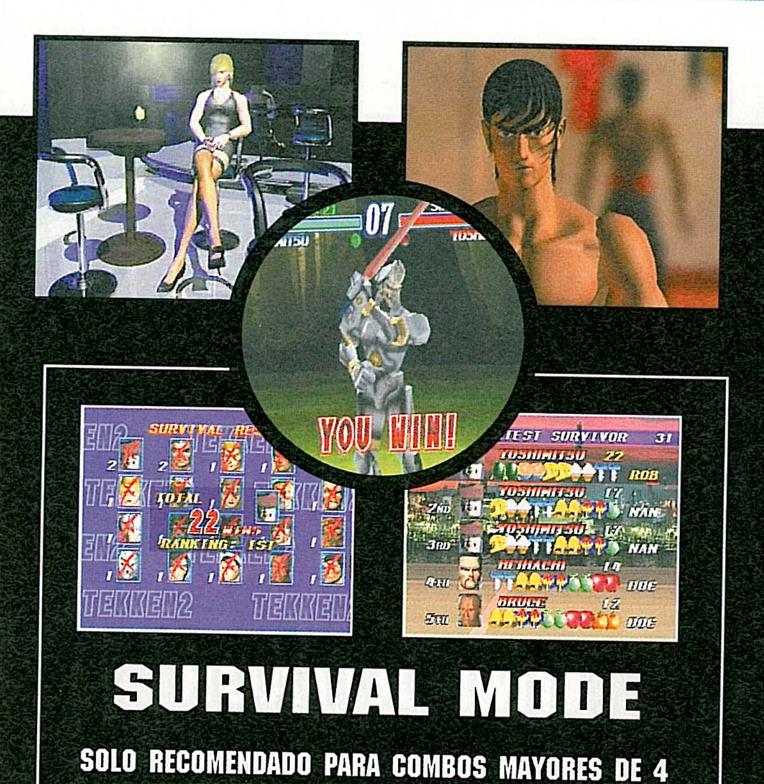
ESTOY PROGRAMADO PARA VENCER. NADA NI NADIE PUEDE PARAR MI FUERZA DESCOMUNAL.

YOSHIMITSU

AUN CONFIO EN EL PODER DE MI ESPADA FORJADA 600 VECES. NUNCA ME HA FALLADO.







SURVIVAL MODE

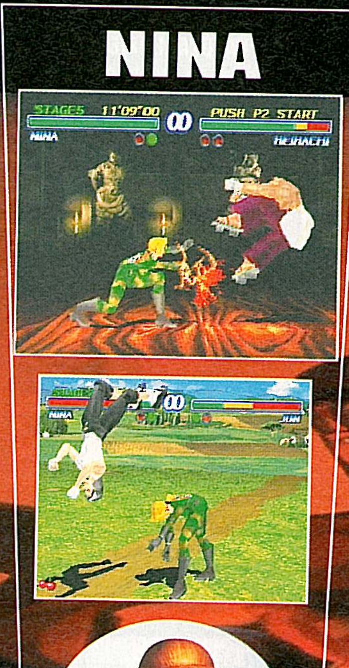
SOLO RECOMENDADO PARA COMBOS MAYORES DE 4 GOLPES. PORQUE SINO VAS A RECIBIR UNA TUNDA A PRIMERAS DE CAMBIO SIN DARTE CUENTA.



TEAM BATTLE

AQUI PUEDES FORMAR DOS EQUIPOS, YA SEA CONTRA LA MAQUINA O CONTRA UN SEGUNDO JUGADOR, ELIGIENDO UN TOTAL DE 8 LUCHADORES.

NINA



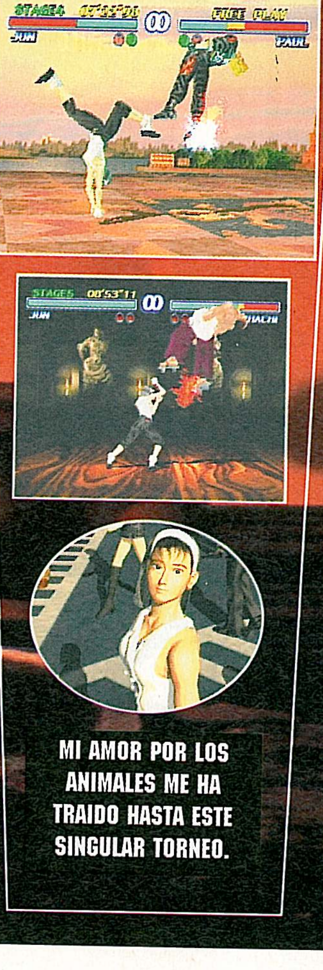
UNA VEZ MAS, QUIERO DEJAR CLARO A ANNA QUIEN SE QUEDARA CON LA HERENCIA.

NADIE SE ATREVE A RETAR AL REY DEL KICK BOXING, Y ME ESTOY CANSANDO DE ESPERAR.



BRUCE

JUN

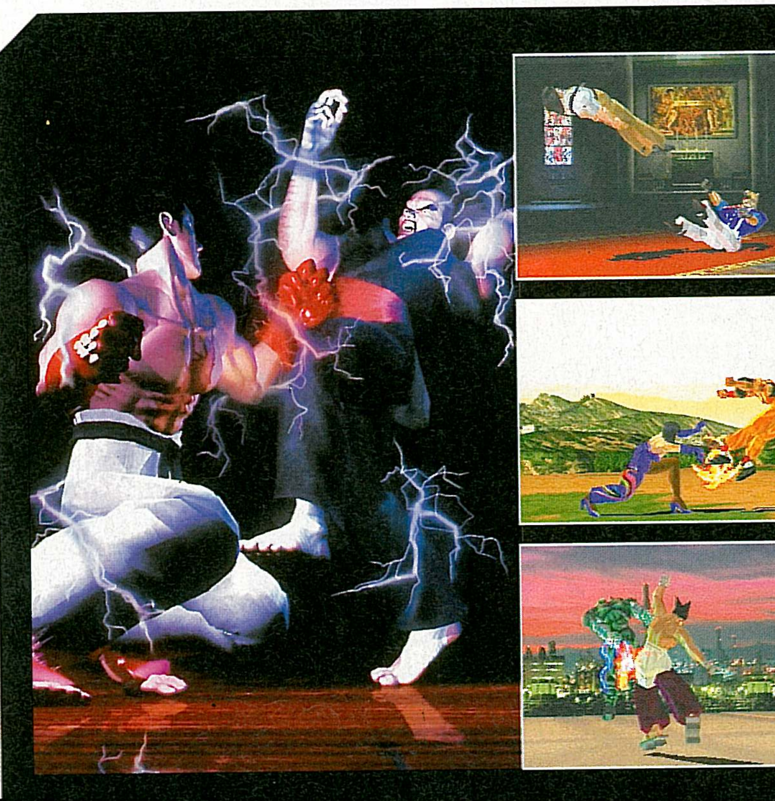


MI AMOR POR LOS ANIMALES ME HA TRAIDO HASTA ESTE SINGULAR TORNEO.

DESDE QUE ABANDONE EL BOSQUE DE HAYAS NO SE CON QUE AFILARME LAS GARRAS.



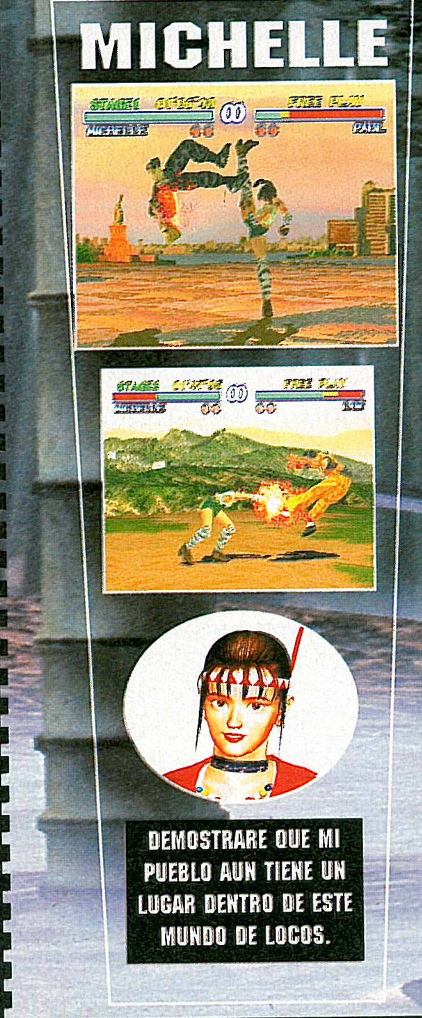
KUMA





TIME ATTACK

EN ESTA MODALIDAD TENDRAS LA OPORTUNIDAD DE DEMOSTRAR TODO LO QUE HAS APRENDIDO COMBATIENDO CONTRA EL CRONO.



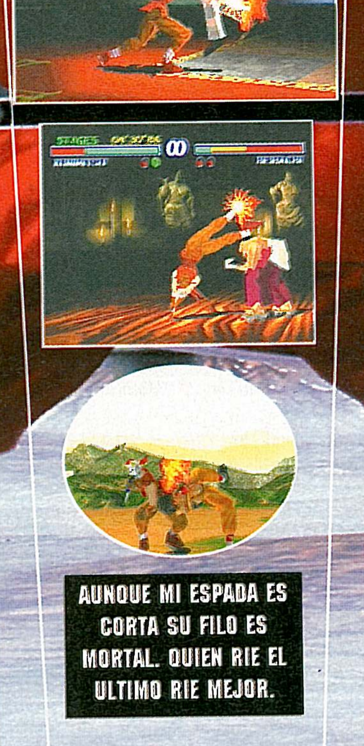
MICHELLE

DEMOSTRARE QUE MI PUEBLO AUN TIENE UN LUGAR DENTRO DE ESTE MUNDO DE LOCOS.



PAUL

MI ELEGANCIA NO ESTA REÑIDA CON LA CONTUNDENCIA Y MARCA MI ESTILO.



KUNIMITSU

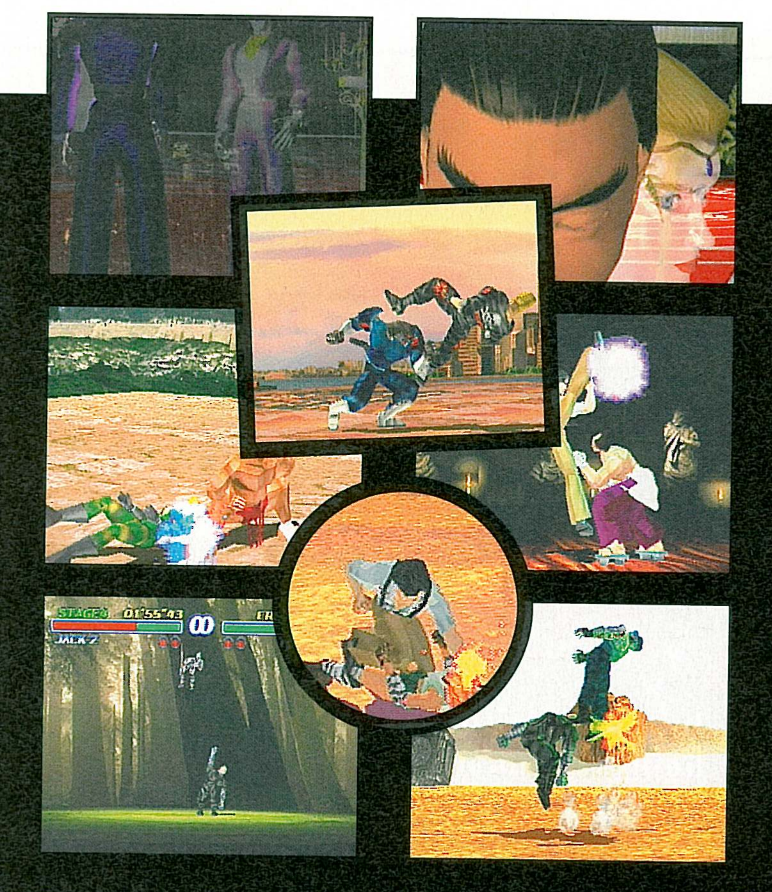
AUNQUE MI ESPADA ES CORTA SU FILO ES MORTAL. QUIEN RIE EL ULTIMO RIE MEJOR.



HEIHACHI

KAZUYA, EMPIEZA A TEMBLAR. TU PADRE HA VUELTO CON GANAS DE ZURRARTE LA BADANA.







misión de conseguir los 13 personajes que no aparecen en la pantalla de selección. Una vez hecho esto, nada mejor que aprenderse los mejores golpes y *combos* de tus luchadores favoritos (Bruce es una mala bestia). Y si llegas a cansarte del modo *Arcade*, tras haber visualizado los 23 finales, aún te quedan otras experiencias que pondrán al límite tus habilidades, en especial el modo *Survival*. Que comience el combate.

R. DREAMER

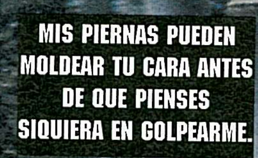
P. JACK







¿HAY ALGUIEN DISPUESTO A PROBAR EL SABOR DE MIS PUÑOS DE ACERO?









BAEK

ARMOR KING







CUANDO ENCUENTRE A KING LE VOY A ENSEÑAR LO QUE VALE UN PEINE.

TEKKEN 2

	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	23 luchadores
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 96

Escenarios, luchadores y animaciones. Todo es grandioso y espectacular, y técnicamente es prácticamente perfecto.

MUSICA 95

La melodía de la intro dejará huella en tu memoria auditiva. El resto también se encuentra a un gran nivel técnico.

SONIDO FX 94

Se ha mejorado respecto a la primera entrega, añadiendo voces y un mayor número de sonidos en los combates.

JUGABILIDAD 97

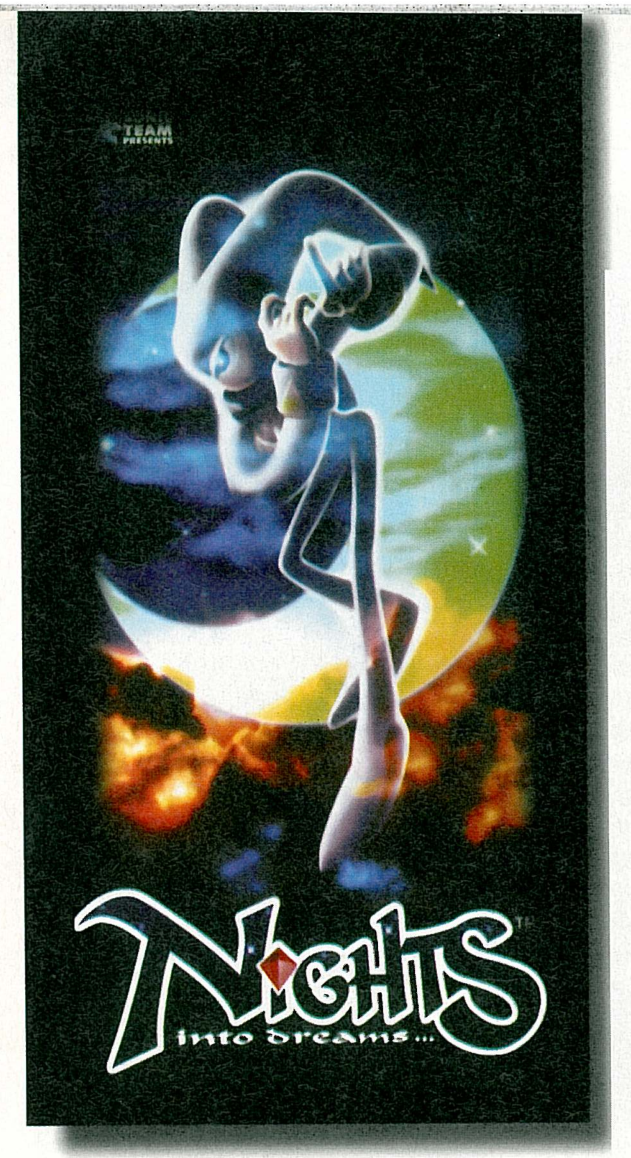
Los combos de diez golpes y las nuevas modalidades de juego han puesto al rojo vivo las prestaciones de este apartado.

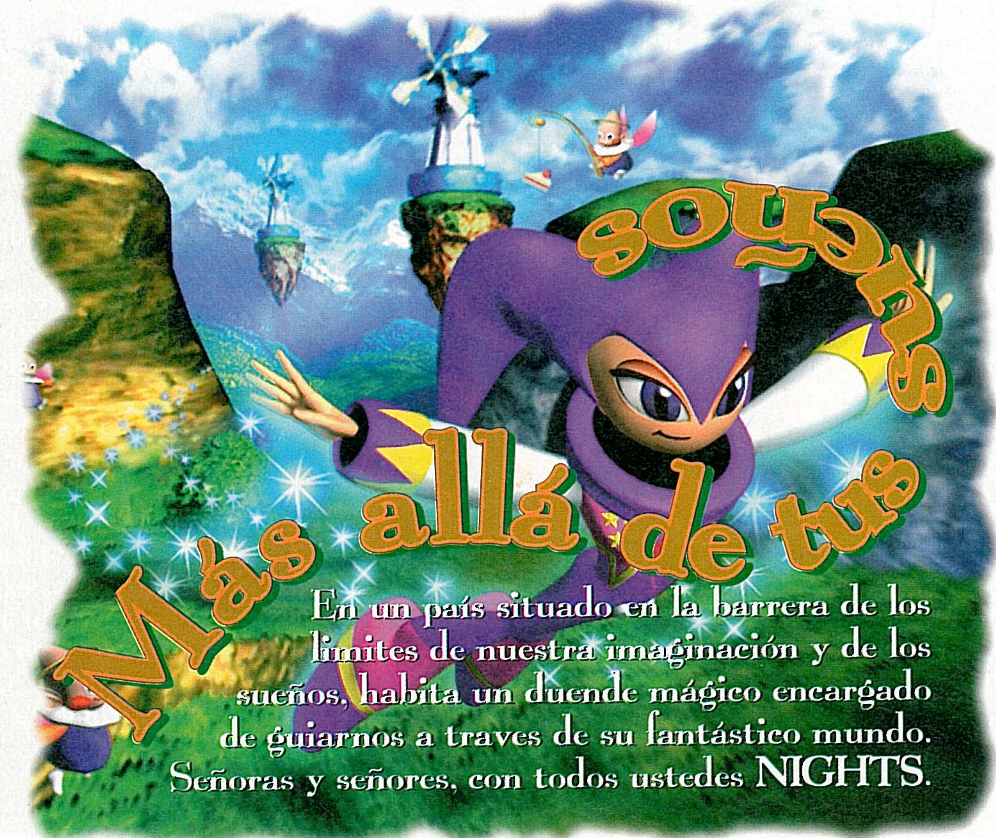
96 GLOBAL

Namco ha rozado con la punta de los dedos la perfección absoluta. Música y gráficos rayan con lo celestial, pero la jugabilidad se lleva la palma al poner al límite las posibilidades de un beat'em-up. Según vas aprendiendo, el juego va ganando en intensidad y llega un momento en que nadie es capaz de pararlo.

\+ Todos los apartados del juego y en especial la intro junto con los super combos.

− Lo peor que te puede pasar es no tener cerca a alguien para echarse unas partidas.





Más allá de tus sueños

En un país situado en la barrera de los límites de nuestra imaginación y de los sueños, habita un duende mágico encargado de guiarnos a traves de su fantástico mundo. Señoras y señores, con todos ustedes NIGHTS.

Los últimos meses os hemos hablado extensamente de las excelencias de **NIGHTS**, la más reciente producción de los creadores de **Sonic**. Por eso mismo, no os vamos a hablar de que posee unos de los gráficos más bellos jamas creados para un videojuego, ni de que tiene un sonido fantástico, ya que todo esto ya lo contamos los meses anteriores. Os vamos a hablar de esas cosas que sólo se ven cuando llevamos horas y horas jugando con un mismo programa, y es ahí cuando **NIGHTS** pasa de ser grandioso a maravilloso. Dicen los rumores que en la feria **E3** se vió al mismísimo **Shigeru Miyamoto** jugando como un loco con **NIGHTS**, y es que cualidades no le faltan. Aunque las primeras partidas nos parezca un juego excesivamente com-

Frozen Bell



Cascadas, ríos y verdes praderas. Así empieza el primero de los sueños. Podremos experimentar por primera vez las dotes de vuelo de **Nights**.



Mystic forest

Atravesar esta fase en el tiempo justo puede ser un auténtico problema a menos que encontremos el pasadizo secreto, oculto tras una gran losa.

ENTREVISTA

Con motivo del lanzamiento de NIGHTS hemos tenido la ocasión de conversar con un equipo de programación legendario: Sonic Team. He aquí las preguntas que les formulamos:

SUPER JUEGOS: ¿De dónde salió la idea de crear un juego como NIGHTS?

YUJI NAKA: La idea del juego surgió en un vuelo de Estados Unidos a Japón, en el que pensé que sería fabuloso un juego en el que el personaje central volara.

NAOTO OSHIMA: Sonic es el rey de la tierra, y nadie es capaz de vencerle en ese terreno, por eso nuestro siguiente personaje debía volar y actuar en el cielo.

Y. N.: Comenzamos a pensar un proyecto sobre la idea de «volar», y qué cosas son las que vuelan. La primera idea fue la de un pájaro que no podía volar y por fin lo lograba y se sentía animado por el hecho de volar, etc. Entonces le comenté la idea del pájaro a Oshima, y ¡no le gustó!.

N. O.: Si el personaje central hubiera sido un animal, el juego no habría sido muy diferente de Sonic. Llegamos al protagonista después de diseñar decenas de caracteres.

S. J.: ¿Cuánto tiempo habéis dedicado al proyecto?

SONIC TEAM: Un año y medio desde Abril del 95.

S. J.: ¿Cuáles son las principales innovaciones

CONTINUA EN EL SIGUIENTE CIRCULO

TAKASHI IZUKA

SONIC TEAM PRESENTS

Soft Museum

El interior del museo es una caja de sorpresas. Cuidado con las gemas encerradas en anillos. Si no las cogéis con cuidado os harán perder tiempo.

ENTREVISTA

que ofrece este juego?

S. T.: La sensación de estar volando realmente y lograr con esto una sensación muy placentera y relajante.

S. J.: ¿Qué es el A-Life system y por qué lo habéis utilizado?.

S. T.: A-Life significa simplemente Vida Artificial. Es un sistema innovador en el cual las criaturas que habitan en el Dream World se reproducen por sus propios medios, variando las condiciones del ecosistema bajo la influencia de varios factores. Utilizamos este sistema para que los jugadores disfrutaran viendo lo que sucede en cada fase y cómo la música cambia cada vez que alguna de estas actividades ocurre.

S. J.: ¿Cuál fue el mayor problema de desarrollo de NIGHTS ?

S. T.: Fue el encontrar un mando de control apropiado. El concepto del juego estaba completo, pero no estábamos satisfechos con el control de las acciones del personaje. No descansamos hasta encontrar el mejor método de control para sentir la experiencia de volar con Nights.

S. J.: ¿Qué porcentaje del hardware de Saturn utiliza NIGHTS?

S.T.: Se ha utilizado lo máximo posible en el tiempo que hemos tenido, pero estamos seguros de descubrir nuevas cuali-

NAOTO OHIMA

CONTINUA EN EL SIGUIENTE CIRCULO

SONIC TEAM PRESENTS

Consejos



Think faster than your opponent! Do a Paraloop in front of where he's flying!

Después de cada partida, estas pantallas nos darán algunos consejos prácticos para terminar las fases o acabar con los enemigos.



NUEVO MANDO

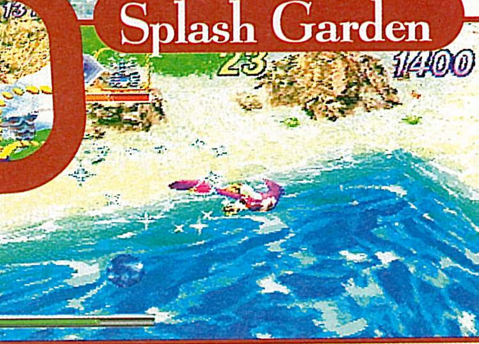


Para que la sensación de control sea total, **Sega** ha diseñado este mando analógico que podremos adquirir junto a **NIGHTS.**



Este jardín del **Edén** constituirá un auténtico placer para nuestros sentidos. En él nos adentraremos en las profundidades del mar sumergido.

Splash Garden



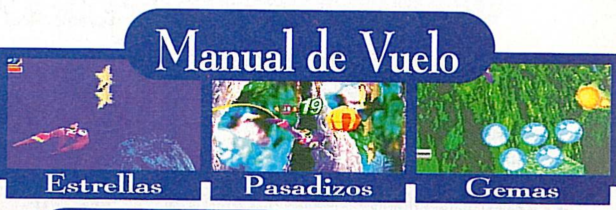



Stick Canyon



Esta es la fase más variada, divertida y complicada. Desde ascensos a los cielos hasta alocados laberintos de acero, todo preparado para divertir.

Manual de Vuelo



Estrellas | Pasadizos | Gemas

Aquí teneis un pequeño resumen de todo lo que hay que tener en cuenta para poder terminar éste gran juego.



Velocidad



Control



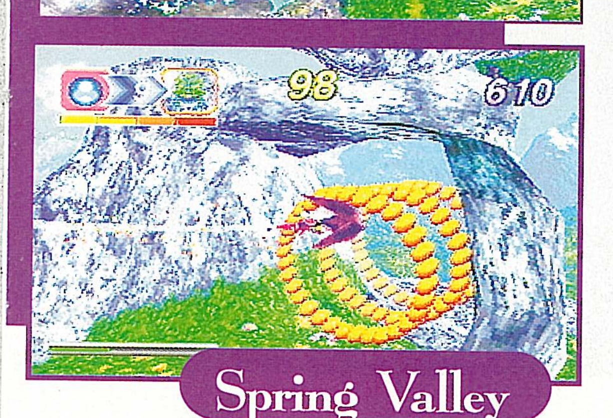
Tiempo

plicado, las horas de juego y, sobre todo, el mando analógico, conseguirán trasladarnos a un lugar de ensueño, porque esto de volar sin parar y realizar vertiginosos giros en el aire es una sensación relajante como pocas. Lástima que tengamos que estar tan pendientes del reloj y no tengamos tiempo para disfrutar. Uno

SIGUE EN LA PAG. SIGUIENTE



La primavera llega a este valle de ensueño. Los pájaros cantan, los Directores de Arte se levantan, pero el tiempo apremia y hay que darse prisa.



Spring Valley

ENTREVISTA

dades de la consola en un futuro.

S. J.: ¿Hasta qué punto es importante el mando analógico para jugar a NIGHTS?

S. T.: Da una sensación de control total y el efecto de estar volando realmente.

S. J.: ¿Cuál será el siguiente proyecto de Sonic Team?.

S. T.: Nos gustaría producir algo de lo que disfruten niños y adultos.

S. J.: ¿Cómo compararíais NIGHTS con MARIO 64?.

S. T.: Hemos contestado a esta pregunta muchas veces en Japón. Son dos juegos completamente distintos. El único punto en común entre los dos es que son juegos de acción.

YUJI NAKA

S. J.: ¿Cuántas horas de juego proporciona NIGHTS?

S. T.: Está hecho para ver todas las fases en varias horas, pero terminárselo requiere mucho más tiempo.

S. J.: ¿Habrá más NIGHTS en un futuro?

S. T.: Aún no lo hemos decidido.

S. J.: ¿Por qué decidisteis restringir el movimiento al jugar en NIGHTS, por razones técnicas, de jugabilidad o por ambas?.

S. T.: Evidentemente por razones de jugabilidad. Es la mejor manera de crear la sensación de vuelo. A pesar de esto, los personajes y los mundos están diseñados en 3D, y ellos pueden actuar libremente en ellos.

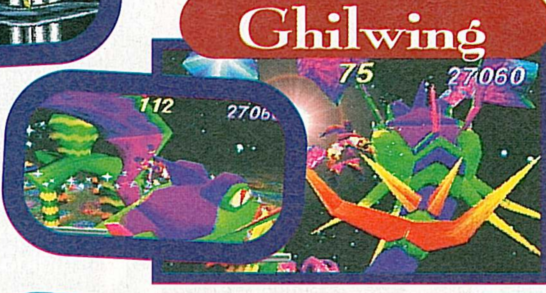
AQUI FINALIZA NUESTRA ENTREVISTA AL SONIC TEAM



Pesadillas

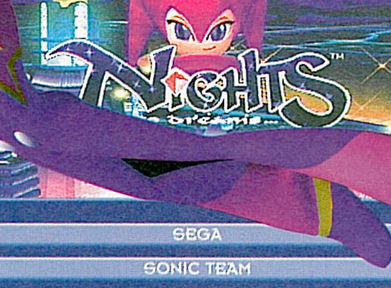








Esta galería de seres bien podrían estar sacados de alguna de nuestras pesadillas. Acabar con ellos no será en absoluto difícil, pero sí lo es hacerlo en el tiempo justo para ello.



SEGA	
SONIC TEAM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 95
Uno de los entornos gráficos más espectaculares e increíbles hasta la fecha, cuya variedad y derroche de imaginación lo hacen difícilmente superable.

MUSICA 92
El fantasma de SONIC CD planea por esta fabulosa banda sonora, desde los increíbles Message from Nightopia hasta el tema central de juego.

SONIDO FX 89
Un excelente elenco de efectos que, con el tiempo, serán tan famosos como los sonidos del salto de Mario o el de Sonic al coger los anillos.

JUGABILIDAD 92
Una dificultad medida al milímetro para que podamos ver todas las fases. Terminarnos el juego requerirá una maestría completa en cada recorrido.

GLOBAL 93
Complicado y lioso al principio, maravilloso y adictivo al final. NIGHTS INTO DREAMS nos demuestra que en el Sonic Team aún hay dosis de imaginación y frescura. Estamos ante un gran juego que, aunque muchos lo pretendan, no intenta competir ni con MARIO 64, ni con CRASH BANDICOOT... ¡Ni falta que le hace!.

+ El sistema A-Life, todo un logro de la ingeniería informática.
– Que no hubieran juegos como éste hace un año.

de los grandes logros que han logrado los muchachos del **Sonic Team** es el *A-Life System*, un revolucionário sistema de vida artificial que nos hará disfrutar de maravillas con las que hasta ahora sólo soñábamos. En cada paraje existen unos encantadores seres alados que habitan y conviven a sus anchas que incluso nosotros podremos ayudar a que la raza prospere ayudando a nacer a los nuevos polluelos. Estos cambios en el estado de ánimo de la población se verán reflejados en las músicas de cada fase. Cuantas más horas juguemos, mejor banda sonora tendremos. A pesar del aspecto extraño de **NIGHTS**, el tiempo os descubrirá uno de los mejores y más entretenidos juegos para ***Saturn***, una joya.



THE PUNISHER

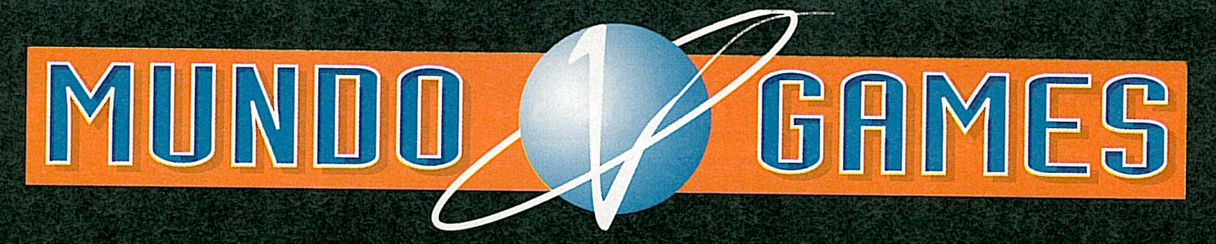
M. Versus





Gracias a esta divertida opción podremos medir nuestra pericia de vuelo con los amigos. Para ello, y manejando a Nights o a Reala, deberemos encerrar al contrario en nuestros *loopings*.





¡¡Compra con tus amigos y obtiene descuentos!!

2 JUEGOS..............4% DTO.
3 JUEGOS..............6% DTO.
5 JUEGOS..............10% DTO.

OFERTAS DE SEPTIEMBRE

STREET FIGHTER ALP. (PSX) + MANDO ...9.990
VIRTUA FIGHTER 2+MANDO (SAT) 9.990
VIRTUA CO+MANDO (SAT) 11.990
VOLANTE (PSX) 7.990
VOLANTE (SAT) 7.990

Próximos campeonatos

DIA 7- VIRTUAL FIGHTER 2
DIA 14- SEGA RALLY
DIA 21- BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
DIA 28- ULTIMATE MORTAL KOMBAT

...y para el ganador un videojuego.

17:00 HORAS, SABADOS

GAME BOY

ALADIN	3490
BATMAN 2	2990
BATMAN FOREVER	3490
BUBBLE BOBBLE 2	2990
COOL ADV	2990
DONKEY KONG 2	4490
DUCK TALES	2990
DUCK TALES 2	2990
FIFA´ 96	4490
FLINTSTONES	2990
GOAL	2990
JUNGLE BOOK	2990
LION KING	4490
LITTLE MERMAID	2990
MARIO	2990
MARIO 2	3990
MARIO 3	3990
MICKEY ULTIMATE	2990
MORTAL COMBAT,3	4490
MORTAL KOMBAT 2	2990
NBA ALL START 2	2990
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	2990
POPEYE	2990
POWER RANGER	3490
POWER RANGER 2	4490
ROGER RABBIT	2990
SPEEDY GONZALEZ	3490
SPIDERMAN 3	2990
STAR WARS 2	2990
STREET FIGTHER 2	4990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TETRIS BLAST	2990
TINY T. WAKY SPORT	2990
TINY TOON 2	2990
TON & JERRY 2	2990
WARIO BLAST	3490
YOGI BEAR	3490
KILLER INSTINT	2990

SUPER NES

ALIEN 3	6990
BATMAN FOREVER	6990
CANNON FODDER	5490
CRASH DUMMIES	4990
DONKEY KONG COUNTRY 2	9990
DOOM	5990
FEVER PITCH SOCCER	6990
FIFA´ 95	5990
FIFA´ 96	9490
HEBEREES POOPON	4990
HURRICANES + VIDEO	5990
ILLUSION OF TIME	5490
INCREDIBLE HULK	4990
INT. SOCCER	6990
INT. SOCCER DELUXE	8990
JELLY BOY	6990
JUDGE DREDD	5490
JUNGLE BOOK	7990
JUSTICE LEAGUE	5490
KID K. CRAZY CHASE	5990
KILLER INSTINT+CD	5990
LION KING	6990
MECH WARRIOR 3050	8990
MICKEY & MINNIE	8990
MICKEY MANIA	5990
MORTAL KOMBAT 3	7990
NFL FOOTBALL	4990
OLIMPIC SUMMER GAMES	8990
PAGE MASTER	4990
POP TWIN BEE	4990
PRIMAL RANGE	6990
PRINCE OF PERSIA	4990
REVOLUTION X	6990
RISE OF THE ROBOTS	4990
SHAQ FU	4990
SPARKSTER	5990
SPAWN	4990
SPIDY VENOM	4990
SUPER DANY	4990
SUPER MARIO ALL START	7990
TOTAL CARNAJE	4990
TURBO TOONS	5990
URBAN STRIKE	5990
WORLD LEAG.BASKET	4990
YOSHI'S ISLAND	9490

PLAYSTATION

ACTUAL SOCCER	6990
AIR COMBAT	6990
ALIEN TRIOLOGY	6990
ALPHASTORM	7990
BATTLE ARENA TOSHINDEN II	7990
CRITICOM	8490
CYBERIA	7990
CYBERSPEED	5990
D	6990
DEFCON 5	6990
DESTRUCTION DERBY	7590
DISCWORLD	6990
DOOM	7990
FADE TO BLACK	7990
FIFA'96	5990
EXTREME PINBALL	7990
GALAXIAN 3	8990
HI-OCTANE	7990
JUPITER STRIKE	5990
KILEAD THE BLOOD	6990
KRAZY IVAN	6990
LONE SOLDIER	6390
MAGIC CARPET	7990
NAMCO VOL. 1	7990
NBA IN THE ZONE	7990
NBA JAM	5990
NFL 96	7990
NHL FACE OFF	7990
OLIMPIC SOCCER	7990
OFF WORLD INTERCEPTOR	5990
PANZER GENERAL	7990
PARODIUS	5990
PGA 96	6990
POWER SERVE	6490
POWER SPORT SOCCER	7990
PRIMAL RAGE	7990
RESIDENT EVIL	8990
RIDGE RACER REVOLUTION	7990
RISE 2 THE RESURRECTION	7990
ROAD RASH	7990
SHELLSHOCK	7990
SHOCKWAVE ASS	7990
SLAM´ N JAM	7990
SPACE HULK	7990
STARBLADE ALPHA	6990
STREET FIGHTER ALPHA	8990
STREET FIGHTER THE MOVIE	5990
STRIKER 96	6990
THEME PARK	6990
TIME COMMANDER	7990
TOTAL ECLIPSE	5990
TOTAL NBA	7590
TRACK & FIELD	8990
TRUE PINBALL	8990
TWISTED METAL	6990
VIEW POINT	7990
WARHAWK	6990
WING COMM. 3	7990
WIPE OUT	7590
WORMS	8990
X-COM	6990
X-MEN	8990

SATURN

3-D LEMMINGS	7990
BAKU BAKU ANIMAL	5990
BATTLE ARENA TOSH.	7990
CLOCK WORK	4890
CYBERIA	8990
DEADLY SKIES	8490
DEFCON 5	8990
F1 CHALLENGE	7990
FIFA 96	8990
FRANK THOMAS	8990
GALACTIC ATTACK	5990
GALAXY FIGHT	7990
GEX	8990
GOLDEN AXE	7990
GUN GRIFFON	7990
HANG HONG´96	8990
HEBEREKE´S POPOITO	7490
HI-OCTANE	8990
LOADED	7990
MAGIC CARPET	8990
MANSION OF HIDDEN	8990
MASION HIDDEN	8990
MAXIMUN SURGE	6990
MYST	8990
MYSTARY	7990
NBA ACTION	7990
NBA JAM T.E.	5990
NEED FOR SPEED	8990
NFL QUARTERBACK CLUB	6990
OFF WORLD INTERCEPTOR	5990
PANZER DRAGON ZWEI	8990
PEBBLE GOLF	7990
PRIMAL RAGE	8990
REVOLUTON X	7990
RISE 2 THE RESURRECTION	6990
ROAD RASH	7990
SHELLSHOCK	7990
SHINING WISDOW	7990
SHINOBI X	7990
SIM CITY 2000	8990
SLAM´N JAM	7990
STREET FIGTER ALPHA	8990
STRIKER 96	7990
THE HORDE	8990
THEME PARK	8990
TRUE PINBALL	8990
ULT. M. KOMBAT	7990
VALORA GOLF	8990
VIRTUA HYDLIDE	8990
VIRTUA RACING	7990
VIRTUAL FIGHTER REMIX	4890
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990
WING ARMS	7990
WIPE OUT	7990
X-MEN	9990

GAME GEAR

ARENA	5490
ASTERIX	2990
BATMAN & ROBIN	3490
CHAMPIONS HOCKEY	2990
CRASH DUMMIES	2990
EARTH JIM 2	3490
F1 CHAMPIOSHIP	3490
FATAL FURY SP	3490
HOME ALONE	2990
JUNGLE BOOK	3690
MARKO´S MAGIC FOOTBALL	2990
MONSTER TRUCK RALLY	2990
MORTAL KOMBAT 2	3990
PETE SAMPRAS TENNIS	2990
POWER RANGER	3490
RETURN JEDI	5490
SONIC COMPILATION	3490
SONIC DRIFT	3990
SONIC LABYRINTH	3490
SONIC SPINBALL	3490
SONIC TRIPPLE	3490
SPEEDY GONZALES	2490
STARGATE	3490
SUPER COLUMNS	2990
TAILS ADVENTURES	3490
TRUE LIES	2990
VR.TROPPER	3490
WIZARD PINBALL	3490
WONDER BOY	2990
X-MEN 2	3990

MEGA CD

BATMAN FOREVER	1990
DUNE	1990
KIEO	1990
TERMINATOR	1990

MEGA 32X

DOOM	2500
FIFA	2500
KNUCKLES CHAOTIX	2500
VIRTUA FIGHTER	2500
VIRTUA RACING	2500

JOY PAD

MASTER SYSTEM	1490
MEGA DRVE	1490
NES	1490
SONY PLAYSTATION	2990
SUPER NINTENDO	1490

CONSOLAS

G.BOY ROJA+ JUEGO	8990
SATURN+ DEMO+JUEGO	38990
SONY PLAYSTATION + 2 MANDOS	34990
SUPER NES+MARIO ALL STAR	16990
GAME GEAR + JUEGO	15990

MEGA DRIVE

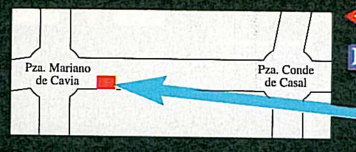
BATMAN & ROBIN	7990
BATMAN RETURNS	4490
BLOOD SHOT	4990
BRUTAL	4990
CASTLEVANIA	4490
COMIX ZONE	4990
DINO DINI´S SOCCER	4990
DONALD DUCK 2	5990
DRAGON REVENGE	4990
EARTH JIM 2	8990
EX.MUTANTS	3990
F.T. BASEBALL	4990
FIFA´ 96	8490
FOREMAN FOR REAL	4990
GARFIELD	5990
GAUNTLED 4	4990
HARD DRIVING	4990
HYPER DUNK	4690
JUDGE DRED	5490
JUNGLE BOOK	6490
KAWASAKI SUPERBIKE	4990
LAWNMOVER MAN	4990
LIGHT CRUSADER	4990
LION KING	9900
LOS PITUFOS	4990
MARSUPILAMI	5990
MAUI MALLARD	6990
MENACER + 6 JUEGOS	4990
MICKEY MANIA	4990
MICRO MACHINES 96	7990
MS PACMAN	4990
NBA LIVE	4990
NBA LIVE 96	5990
NHL HOCKEY 95	4490
NHL HOCKEY 96	5990
OLIMPIC SUMMER GAMES	6990
PAC PANIC	4990
PETE SAMPRAS 96	7990
PETE SAMPRAS TENNIS	4990
PITFALL	4990
PRIMAL RAGE	7990
REVOLUTION X	5490
RISTAR	4990
SKELETON KREW	4990
SONIC COMPILATION	6990
SOLEIL	4990
SUPER STREET FIGHTHER 2	7990
TOTAL FOOTBALL	4990
TOY STORY	8990
TURTLES TOURNEAMENT FIGHTER	5990
VECTOR MAN	3990
VIRTUA RACING	5990
VR TROOPERS	5990
WARLOCK	4990
YOGI BEAR	4990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR G.BOY	990
CAR ADAPTOR G.BOY	790
LINK CABLE PLAYSTA.	2490
LUPA+LUZ G.BOY	990
POWER PAC G.BOY	1490
POWER PAC G.GEAR	990
RECAMBIO PANTALLA G.B	490
RIÑONERA G.BOY	990

PEDIDOS TELEFONICOS: (Pago contra-reembolso)
Envío Urgente 500 Pts. Entrega 2 días.
Normal 300 Pts.

* Sólo pedidos superiores a 3.000 Pts.
Inferiores con recargo de 750 Pts. *





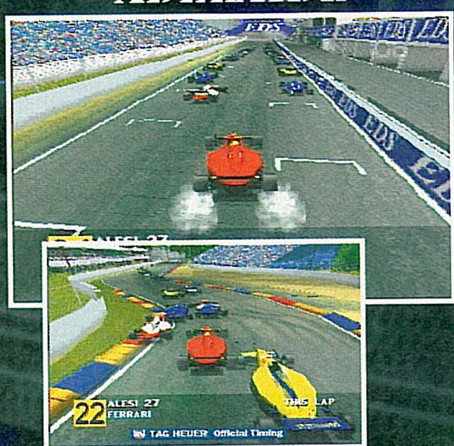


DESCUENTOS PARA TIENDAS

TEL - FAX. 91-433 16 44 -
AV. DEL MEDITERRANEO, 4 - 28007 MADRID

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR DE IMPRENTA

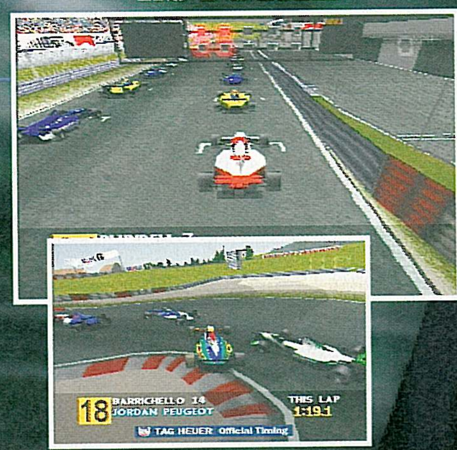
ADELAIDE



BUENOS AIRES



ESTORIL



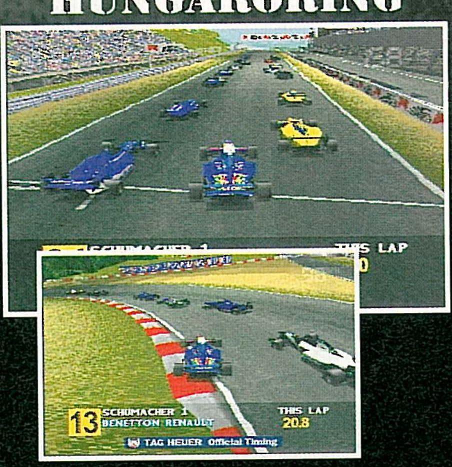
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL EN TUS MANOS

Hace unos cuantos meses os adelantábamos en exclusiva las primeras imágenes del que podía ser el juego más importante de carreras del año. Ahora os podemos comentar que, sin ninguna duda, va a ser el juego de carreras del año. Su realismo, su minuciosidad en la construcción de los circuitos, y sus diferentes opciones, le van a convertir en uno de los juegos más populares para PlayStation, y en la estrella de la compañía que lo ha programado, Psygnosis.

HOCKENHEIM



HUNGARORING



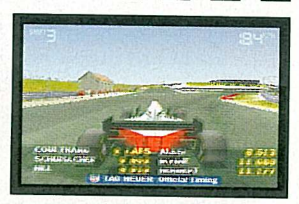
Muchos de vosotros esperáis con gran espectación la salida oficial al mercado de este ya legendario juego. Ahora, ya con una copia prácticamente finalizada del programa, vamos a contaros lo que podéis encontrar en este compacto. Para empezar debemos resaltar la estrecha colaboración que ha existido entre el equipo de programación, **Bizarre Creations**, y el conocido equipo de **Fórmula 1, Jordan**, que ha hecho que se haya plasmado todo el realismo del mundial a lo largo de cada una de las pruebas. Podemos disfrutar de todos los circuitos del mundial, así como de cada





VISTAS




BOXES




uno de los pilotos y escuderías que existían en la temporada 94-95 (**Alesi** y **Berger** estaban en **Ferrari**, mientras que ahora se han cambiado a **Benetton**).

La dificultad del juego puede amoldarse a tus dotes de conducción. Su gran variedad de opciones permite que puedas hacer que la carrera sea un paseo o todo un infierno. Algo que también puedes cambiar mientras juegas a dos jugadores mediante el *Link Cable*. Os lo aconsejamos. Incluso el zopenco de **De Lúcar** pudo conducir por primera vez.

En cuanto a los modos de juego, encontraremos dos, *Arcade* y *Grand Prix*. El primero te da todo tipo de facilidades a la hora de conducir (frena automáticamente en las curvas, toma la trazada buena, etc...) y además aparece un molesto marcador de tiempo que va bajando hasta que pasas por el siguiente *Check Point*. El segundo te permite ajustar tanto el coche como el circuito a tus habilidades de conducción. Dentro de cada uno de ellos podrás acceder a tres tipos de carrera. *Quick Race*, en donde sólo corres una simple carrera; el curioso modo *Ladder*, en donde corres directamente contra una escudería en cuestión, y el espectacular modo *Championship*, que incluye todos los circuitos del campeonato con sus respectivas rectas de meta, chicanes, cambios de ra-

Este título da un paso adelante hacia lo que debe ser un videojuego. Felicidades a Psygnosis.

SONIDO





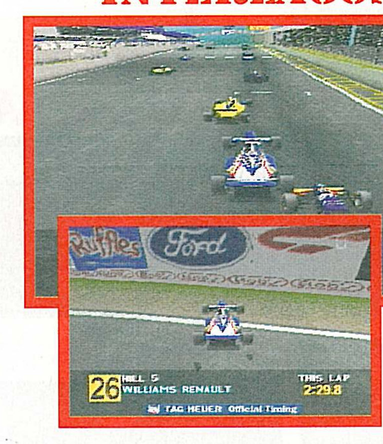

EL SONIDO ES, SIN DUDA ALGUNA, DE LO MEJOR DE ESTE TITULO. LA OPCION DOLBY SURROUND ES LA MAS DESTACABLE.



IMOLA



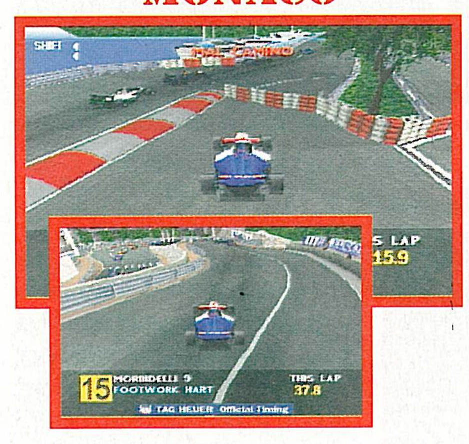
INTERLAGOS



MAGNY-COURS



MONACO



MONTMELO



COCHES

BENETTON RENAULT



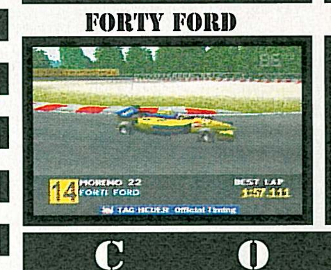
FERRARI



FOOTWORK HART



FORTY FORD



JORDAN PEUGEOT



LIGIER MUGEN HONDA



McLAREN MERCEDES



MINARDI FORD



PACIFIC LOTUS



SAUBER FORD



TYRREL YAMAHA



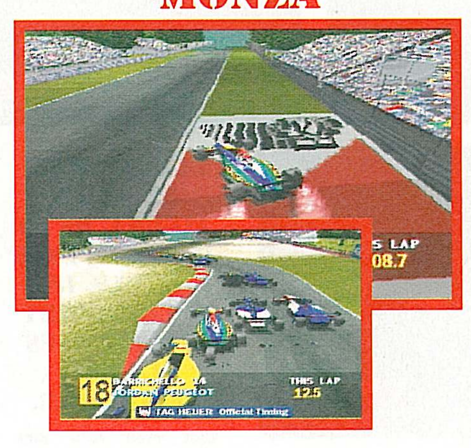
WILLIAMS RENAULT



MONTREAL



MONZA



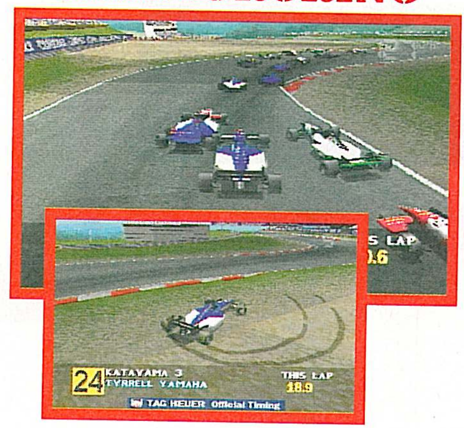
FORMATO



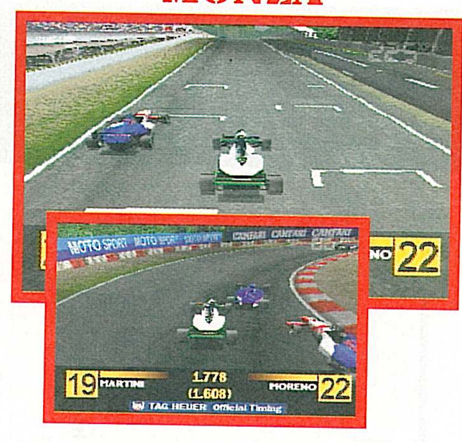


LOS PROGRAMADORES DE BIZARRE CREATIONS HAN CREADO UNA EXCELENTE OPCION DE ELECCION DE FORMATO DE PANTALLA. DESDE LA VISTA

NURBURGRING



MONZA

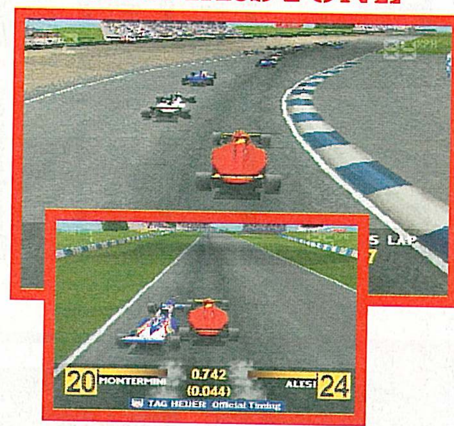


santes, y hasta las vallas publicitarias que podemos ver en los laterales de cada circuito en la realidad. Sin duda alguna los chicos de **Bizarre** se han puesto las pilas y se han estudiado muy bien cada palmo de cada uno de los 17 circuitos.

Los efectos de sonido son auténticamente espectaculares. El rugido de los motores V12, los cambios de neumáticos, amortiguadores, llenado de combustible, etc… te hacen sentir que estas realmente dentro del coche. Lo de los comentaristas es otro tema aparte, aunque reconocemos y valoramos el esfuerzo de la compañía por meter a un señor que comenta cada gran premio en español, pero hay que decir que después del primero estás hasta las mismísimas narices del susodicho individuo, ya que habla más que **The Punisher** después de haber salido del cine. Menos mal que hay una inteligente opción de «callar la boca a ese tío». Por lo demás sólo cabe decir que esperamos con impaciencia la llegada al mercado de este título, que no sólo va a atraer a los amantes de la **Fórmula 1**, sino que además hará nuevos aficionados entre los escépticos de esta disciplina.

ASIKITANGA

SILVERSTONE



SPA-FRANCORCHAMPS



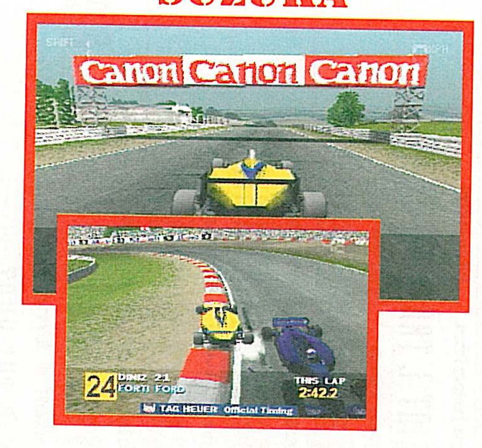
PANTALLA





NORMAL HASTA WIDE SCREEN, PASANDO POR ALTA RESOLUCION, CADA USUARIO PUEDE AMOLDAR LA PANTALLA A SUS NECESIDADES.

SUZUKA





PSYGNOSIS

BIZARRE CREATIONS

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	17
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 95

Los gráficos son lo mejor que hemos visto en un juego de Fórmula 1. Los detalles de los escenarios y de los coches son precisos y preciosos.

MUSICA — 93

Esta joya de la conducción posee un extenso abanico de melodías compuestas por guitarristas importantes dentro del mundo del disco.

SONIDO FX — 93

Los de los coches (motores, cambios en los boxes, etc...) son impresionantes, y el comentarista, aunque pesado, es de agradecer que sea en castellano.

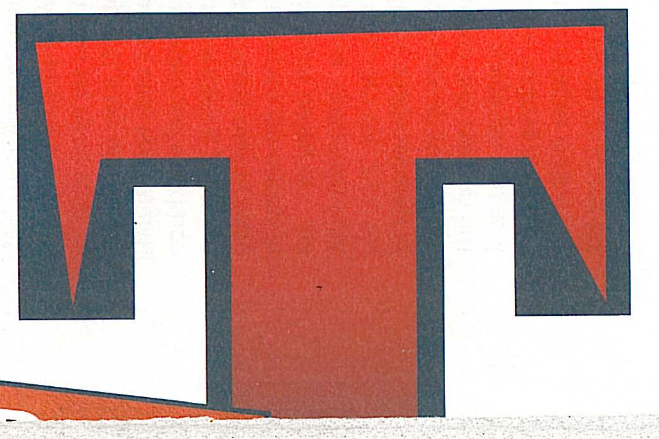
JUGABILIDAD — 94

Es, sin duda alguna, lo mejor del juego. Su excelente menú de opciones permiten amoldar el juego a tus características y disfrutar de él durante siglos.

GLOBAL — 94

La Fórmula 1 ya tiene alter ego dentro de las consolas. Este título recrea toda la emoción del mundial, y además permite practicar este deporte a los pobres mortales, que no tienen la suerte de los cuatro privilegiados que, además de conducir, ganan un montón de dinero. Hasta los mas inútiles disfrutarán de lo lindo.

+ Todo ha sido resuelto con un mimo y cuidado digno de ser destacado.
− La pesadez del tío que comenta, que creemos que se apellida Montón.



10 PLAYSTATION

1 TEKKEN 2 NOVEDAD
Beatèm up ◆ Namco
El título estrella de Namco escala puestos y se coloca directamente en la primera posición, desplazando a la última bestia de Capcom.

2 RESIDENT EVIL ↓
Aventura ◆ Capcom

3 FORMULA 1 NOVEDAD
Conducción ◆ Psygnosis

4 RIDGE RACER REVOLUTION ↓
Conducción ◆ Namco

5 INT´L TRACK & FIELD ↓
Deportivo ◆ Konami

6 ADIDAS POWER SOCCER ↓
Deportivo ◆ Psygnosis

7 STREET FIGHTER ALPHA ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

8 NAMCO MUSEUM VOL. 1 =
Colección ◆ Namco

9 PRO PINBALL NOVEDAD
Pinball ◆ Empire

10 IN THE HUNT ↓
Shoot'em up ◆ THQ

10 SATURN

1 NIGHTS NOVEDAD
Arcade ◆ Sega
NIGHTS ha llegado a la lista. La última novedad de Sega promete ser un auténtico bombazo para los alegres usuarios de Saturn.

2 GUARDIAN HEROES =
Beat´em-up ◆ Sega

3 ATHLETE KINGS =
Deportivo ◆ Sega

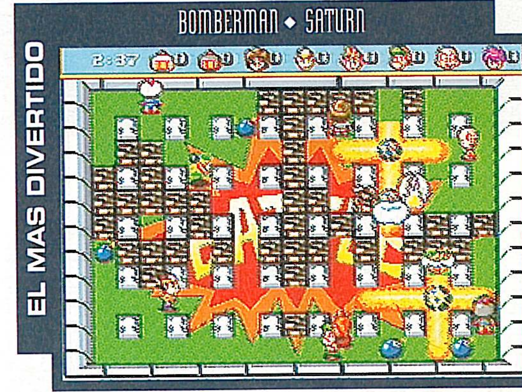
4 SEGA RALLY =



EL MAS COMPLETO — FORMULA 1 ◆ PLAYSTATION



LA MEJOR SAGA — STREET FIGHTER ALPHA 2 ◆ PLAYSTATION



EL MAS DIVERTIDO — BOMBERMAN ◆ SATURN

5 GAME BOY

1 KIRBY´S BLOCKBALL =
Arcade ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND =
Plataformas ◆ Nintendo

3 BATTLE ARENA TOSHINDEN =
Beat´em-up ◆ Takara

4 DRAGON HEART =
Aventura ◆ Acclaim

5 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 GAME GEAR

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 JOHN MADDEN 96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 TINTIN EN EL TIBET NOVEDAD
Plataformas ◆ Infogrames

5 TAIL´S ADVENTURES ↓
Plataformas ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.

Conducción ◆ Sega

5 THE NEED FOR SPEED =
Conducción ◆ Electronic Arts

6 VIRTUA FIGHTER 2 ↓
Beat´em-up ◆ Sega

7 SHINNING WISDOM =
RPG ◆ Sega

8 ROAD RASH NOVEDAD
Conducción ◆ EA

9 NBA ACTION NOVEDAD
Deportivo ◆ Sega

10 IN THE HUNT =
Shoot´em-up ◆ THQ



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

Yoshi y el pequeño Mario siguen dominando una lista que presenta una inquietante ausencia de novedades, algo típico del periodo pre-otoñal.

2 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 SECRET OF EVERMORE =
Action-RPG ◆ Square

4 I.S.SOCCER DeLUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

5 BREATH OF FIRE 2 =
RPG ◆ Capcom

6 KILLER INSTINCT ↓
Beat´em-up ◆ Nintendo

7 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

8 KIRBY´S DREAM COURSE =
Arcade ◆ Nintendo

9 NBA GIVE´N GO =
Deportivo ◆ Konami

10 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney I.

El valiente Woody continúa encabezando la lista de los 16 bits de Sega que, como la de SNES, destaca por la carencia casi total de novedades.

2 LIGHT CRUSADER ↑
Action-RPG ◆ Sega

3 COMIX ZONE =
Beat´em-up ◆ Sega

4 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

5 POCAHONTAS NOVEDAD
Plataformas ◆ Sega

6 MICROMACHINES´96 ↓
Conducción ◆ Codemasters

7 VECTORMAN ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

8 SOLEIL ↓
Action-RPG ◆ Sega

9 SUPER SKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Software

10 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS ´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

2 PULSTAR =
Shoot´em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG =
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT =
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 ZELDA´S ADVENTURE =
Aventura ◆ Philips

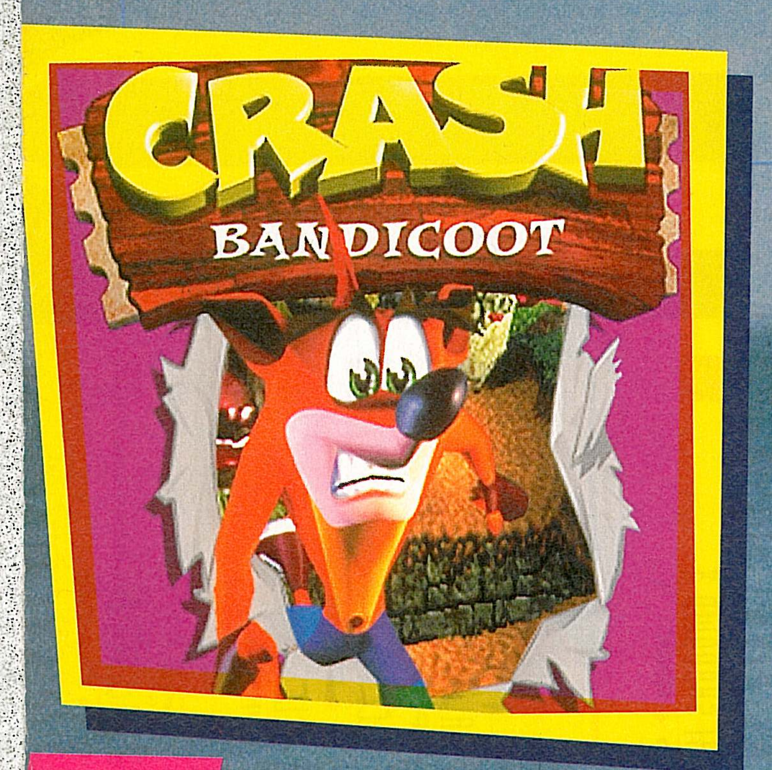
2 APPRENTICE ↑
Plataformas ◆ Philips

3 BURN: CYCLE ↓
Aventura ◆ Philips

4 LOST EDEN =
Aventura ◆ Cryo

5 MAD DOG McCREE 2 =
Shoot´em-up ◆ Capdisc

(PARTE I)



CRASH SE ENCUENTRA SOLO Y PERDIDO EN LA JUNGLA MIENTRAS SU BELLA NOVIA HA SIDO RAPTADA POR EL RETORCIDO DR. NEO-CORTEX. DESPUES DE UN CORTO PERIODO

QUE BELLO,

La última apuesta de **Sony** va a dar mucho juego. Y es que **CRASH BANDICOOT** nos traslada a la magia del pasado dentro del mundo de los 32 *bits*. Os preguntaréis por qué. Pues muy fácil. Los responsables de la creación de este título, la gente de **Naughty Dog**, han retomado esquemas clásicos del género de plataformas,

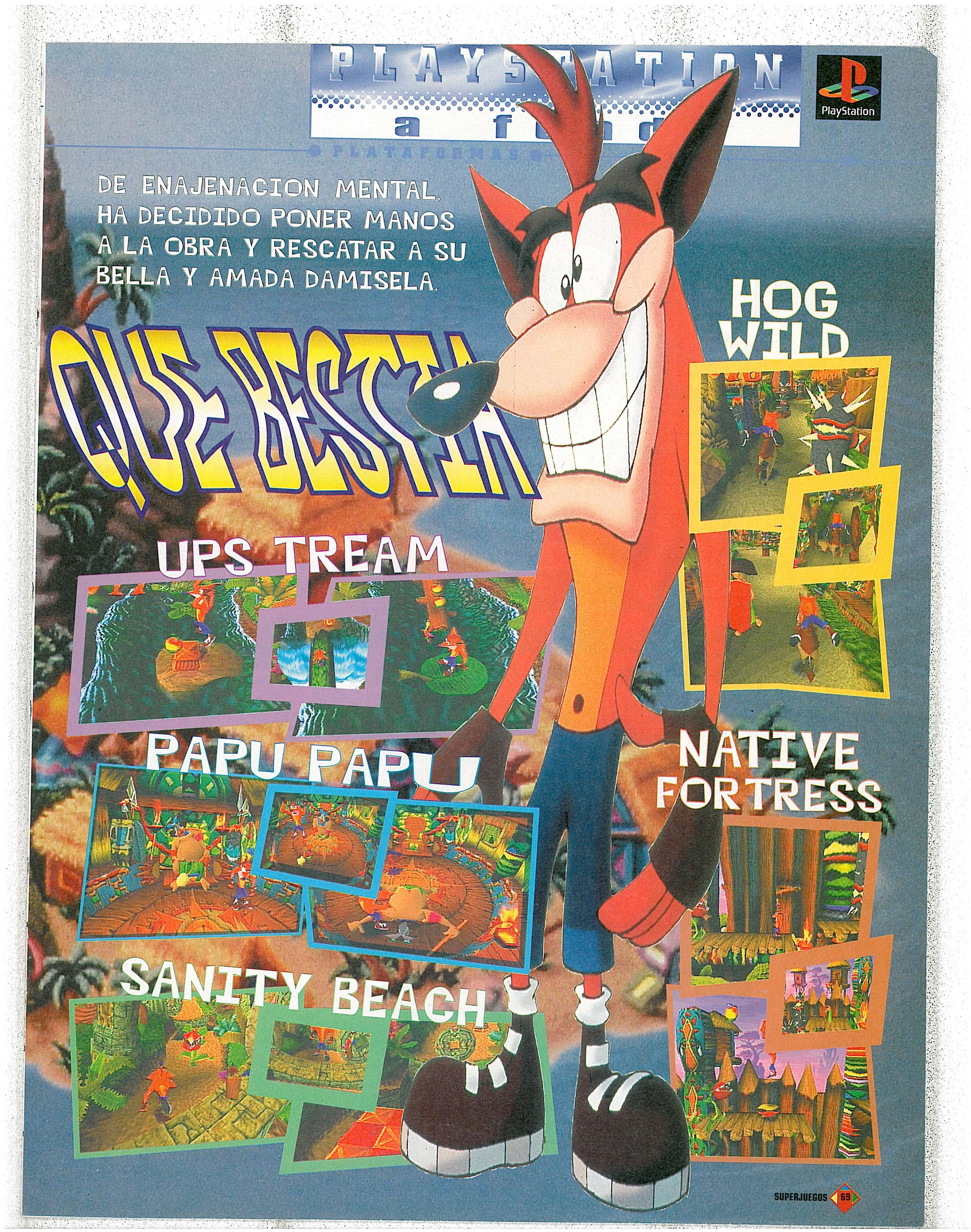
JUNGLE ROLLERS

SANITY BEACH



THE GREAT GATe

BOULDERS


PlayStation
DE ENAJENACION MENTAL, HA DECIDIDO PONER MANOS A LA OBRA Y RESCATAR A SU BELLA Y AMADA DAMISELA.
QUE BESTIA
HOG WILD
UPS TREAM
PAPU PAPU
NATIVE FORTRESS
SANITY BEACH

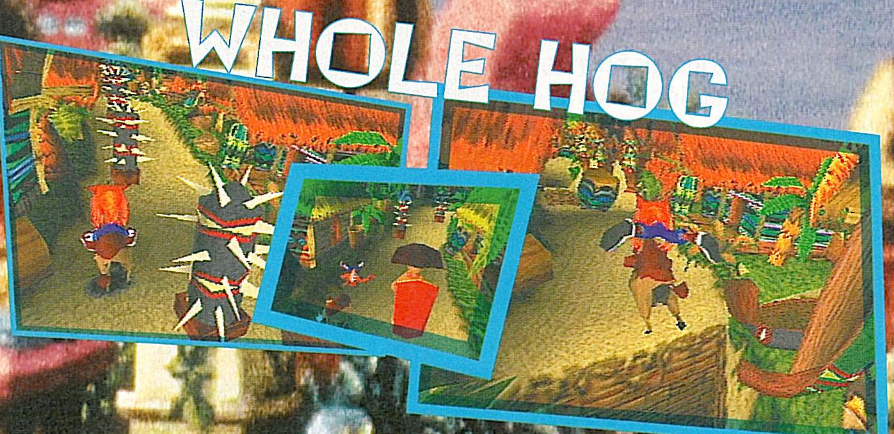

CRASH BANDICOOT
INTHE CREEK
RIPPER ROO
En las fases de *bonus* obtendrás vidas.
BONUS
CAMINOS SECRETOS
THE LOST CITY
Si activas los caminos secretos, las joyas te conducirán hasta jugosos *items*.
TEMPLE RUINS



BOULDER DASH

SUNSET VISTA

WHOLE HOG



JAWS OF DARKNESS



KOALA KONG



grandes dosis de imaginación y un protagonista un poco loco para combinarlos en la coctelera de *PlayStation*. Resultado, un juego de una calidad contrastada. El diseño de todas las fases ha sido cuidado hasta el mínimo detalle, destacando el colorido y la belleza gráfica de todos los escenarios. Los efectos de luces y sombras dotan de un inusitado realismo las estancias del templo, y nos dejan boquiabiertos cada vez que se enciende una antorcha. Pero éstas son sólo algunas de las excelencias de **CRASH BANDICOOT**. Debido a la extensión del juego, hemos dividido en dos partes el comentario. En estas páginas os mostramos las 18 fases correspondientes a las dos primeras islas, y en el siguiente número de **SUPER JUEGOS** quedará cubierto el seguimiento de un título que promete ser una de las estrellas indiscutibles de este año.

R. DREAMER

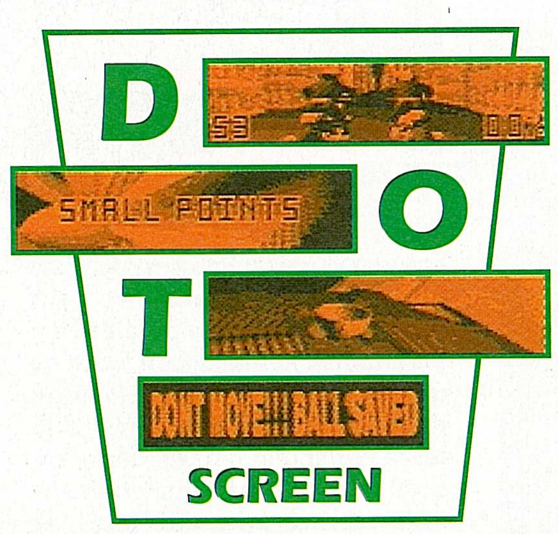
CONTINUARA...





PRO-PINBALL es, sin duda, sinónimo de polémica. El hecho de que solo cuente con un tablero puede echar a muchos atrás. Los puristas encontrarán en él muchas virtudes.

MUCHOS PROS PAR

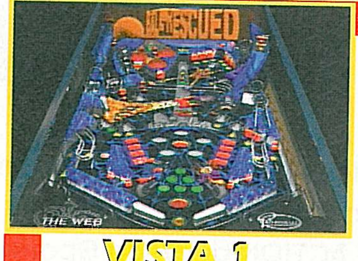




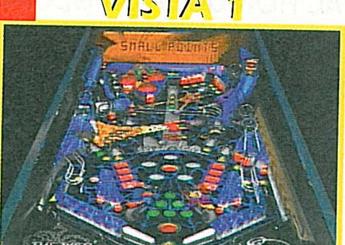
El género de los *pinball*, como todo en este mundillo, está plagado de juegos buenos, mediocres y malos. Los buenos, en la mayoría de las ocasiones, son aquellos que cuentan con infinidad de tableros y distintas perspectivas, desde vistas en 2D hasta las 3D que casi todos incorporan hoy en día. Pues bien, siguiendo esta regla, en la teoría **PRO-PINBALL** debería ser un juego mediocre o malo, por aquello de contar con un único tablero, mientras que en la práctica nos encontramos ante el mejor pinball con el que hemos podido jugar en consola alguna. Que esto sea así se debe, única y exclusivamente, a la perfección y realismo que el juego muestra en cada una de sus facetas. Para empezar, el movimiento de la bola, sin duda el más realista que hemos podido observar en un pinball "computerizado". Luego está el magnífico tablero al que deberemos enfrentarnos, cuya principal virtud se encuentra en la estupenda disposición de los elementos que lo componen, más propios de un pinball de bar que de un simple videojuego. Y es aquí, precisamente, donde más nos gusta este juego, ya que en ningún momento se ha pretendido hacer algo que no se pueda llevar a cabo en un *pinball* de verdad. Esto, por supuesto, lo agradecerán los puristas del género, aquellos capaces de dejar parte de su sueldo o paga en la maquina del millón del bar de turno. Por último, destacar que los juegos y animaciones que aparecen en la pantalla digital son simplemente geniales, dando







VISTA 1





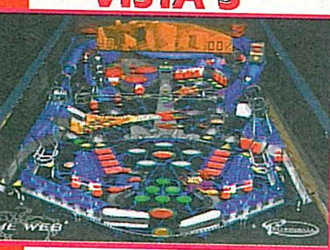


VISTA 2

A UN PINBALL



VISTA 3



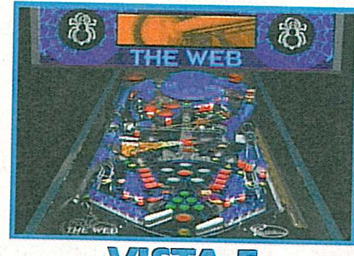
ese toque final a un juego que ya de por sí es una maravilla. Que cuente con séis pseudo-vistas diferentes es un aliciente más para acomodar el juego a nuestro gusto, aunque en ningún caso resulta ser imprescindible. Poco más podemos decir, tan solo pedir que no te asustes ante el hecho de que **PRO-PINBALL** solo cuente con un tablero. Una vez que juegues con él comprobarás que la escasez no está reñida con la calidad.

J. C. MAYERICK



VISTA 4

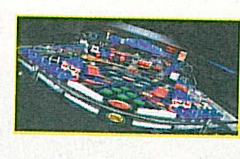




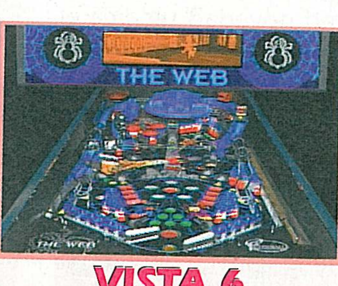
VISTA 5



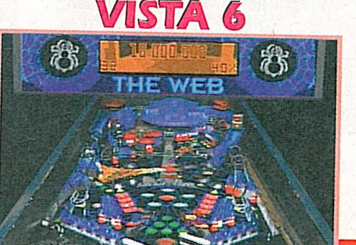




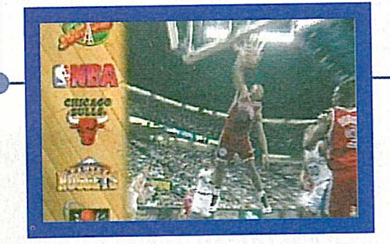


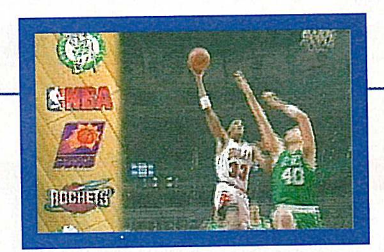


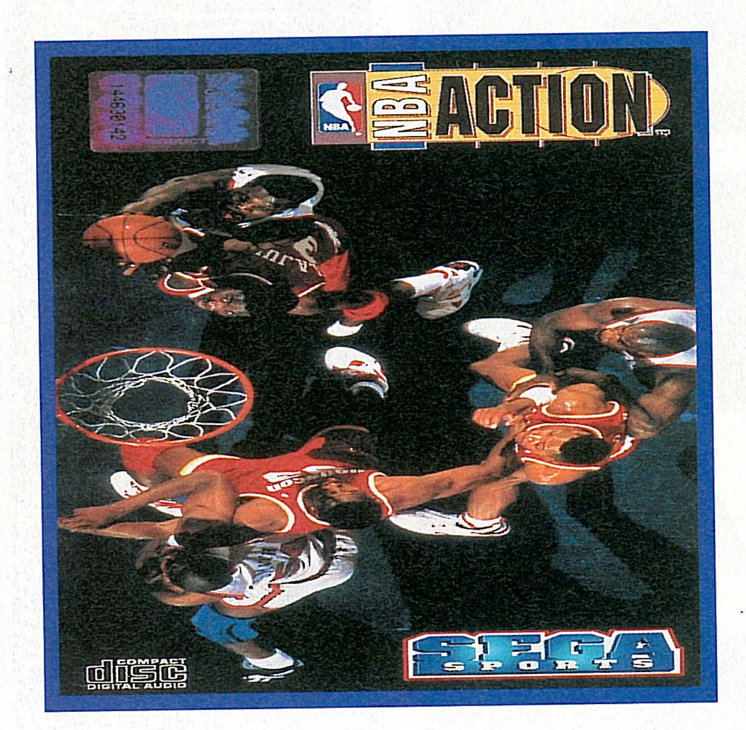
VISTA 6



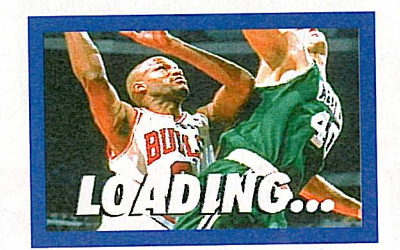






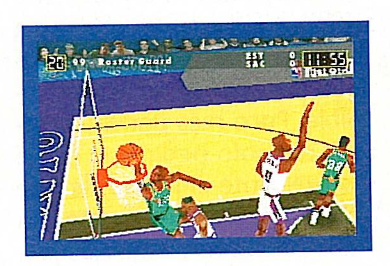
Los grandes clásicos de 16 bits van llegando poco a poco a los nuevos soportes. En esta ocasión le ha llegado el turno a NBA ACTION de Sega Sports, el programa del género con mayor número de opciones. Si te gusta el basket, este es tú juego.



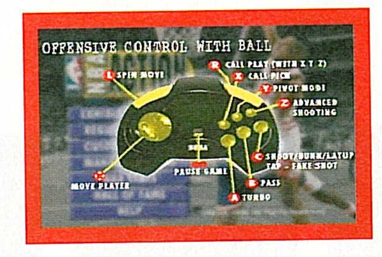


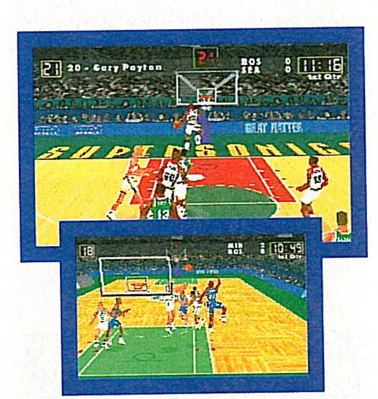
UNA CITA CO

Aunque la tradición de **Sega** en el mundo del baloncesto se remonta a SUPER REAL BASKETBALL y a DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT, la compañía norteamericana no inició su saga hasta 1994. Para ello creó un juego revolucionario, NBA ACTION, que, incomprensiblemente, no llegó al mercado español. Sin embargo, los usuarios de ***Mega Drive*** si pudieron disponer de la versión de 1995, que, desgraciadamente, lo único que compartía con el original era el título. ***Saturn*** es el soporte ideal para volver a revitalizar una saga que había perdido parte de su prestigio, y continuar la tradición de otros clásicos, como NBA LIVE'96 (PSX), que han dado ya el salto a los 32 *bits*. Este compacto mezcla la concepción arcade con la de simulación, a diferencia de NBA JAM TOURNAMENT EDITION y del reciente SLAM JAM, únicos títulos disponibles para ***Saturn***, en los que prima el primero de los aspectos mencionados. Además, tiene el honor de ser el primer juego de baloncesto para los 32 *bits* de **Sega** que utiliza gráficos poligonales para representar tanto a los jugadores como a las canchas. Sin embargo, lo que en principio puede parecer un simulador más, al estilo de los títulos para ***PlayStation***, presenta como novedad técnica el empleo de *sprites* para representar el balón. Esta característica da una sensación de mayor



↓ CONTROL ↓



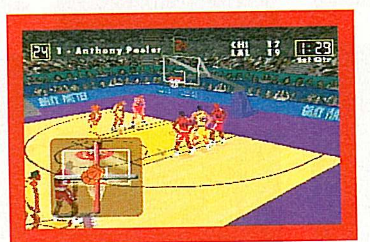




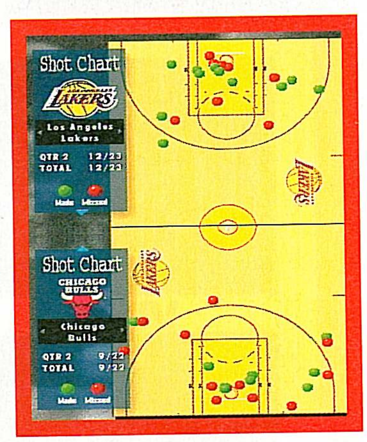
Como podéis ver, las opciones de NBA ACTION son las más abundantes e interesantes de los 32 bits.

← OPCIONES

ANOTACION →

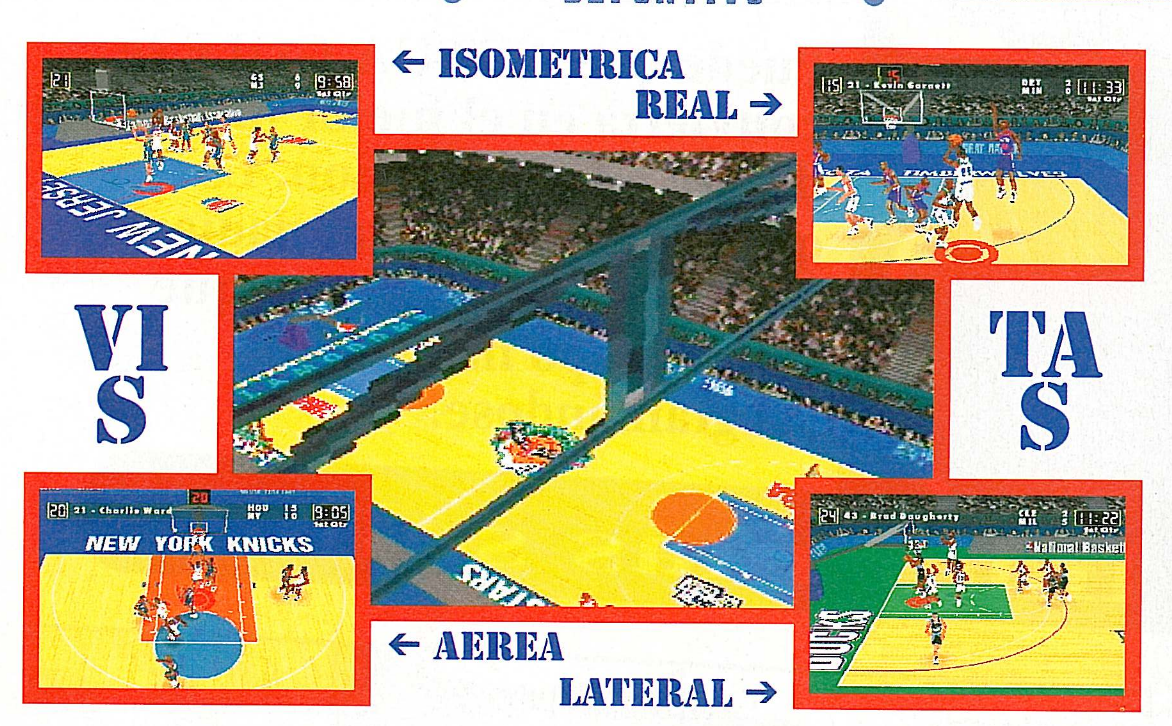


↑ TIRO LIBRE ↑

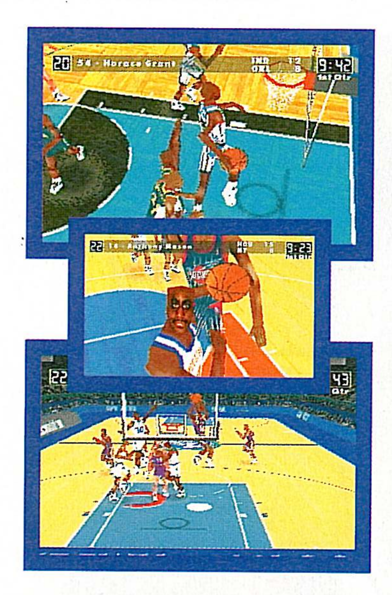


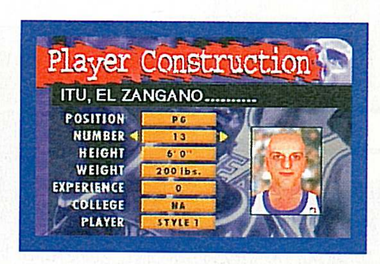
Para los amantes de la estrategia y las tácticas, la opción de jugadas ensayadas les será de una gran utilidad.



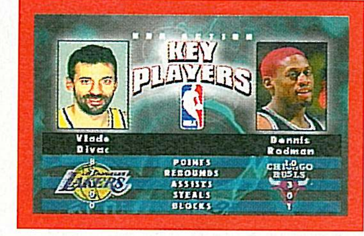


N LAS ESTRELLAS



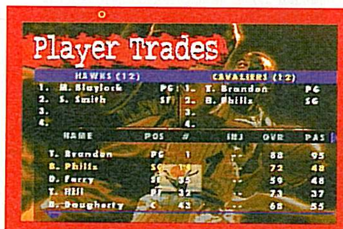


↓ JUGADOR ↓



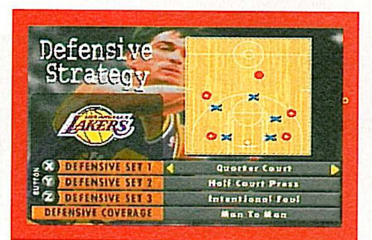
realismo que, unida a las magníficas animaciones, le convierten en uno de los más destacados en su género. Visualmente, presenta cuatro perspectivas diferentes, y la posibilidad de disfrutar de espectaculares repeticiones ampliadas después de cada mate. Si a todo ello unimos su gran variedad de opciones, superiores a las de el resto de sus competidores, y una jugabilidad mucho más que aceptable, se obtiene un producto final digno de esta saga.

JAVIER ITURRIOZ



Los cambios casi constantes son vitales para asegurar la total competitividad del quinteto en cancha.

← CAMBIOS
EQUIPOS →



↑ JUGADAS ↑



En este programa podremos disfrutar de todas las franquicias que conforman la liga más potente del mundo.



SEGA
GREY MATTER

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-?
VIDAS	1
FASES	3 TORNEOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90
El empleo de sprites para representar el balón en un entorno plagado de polígonos, logra un magnífico resultado visual.

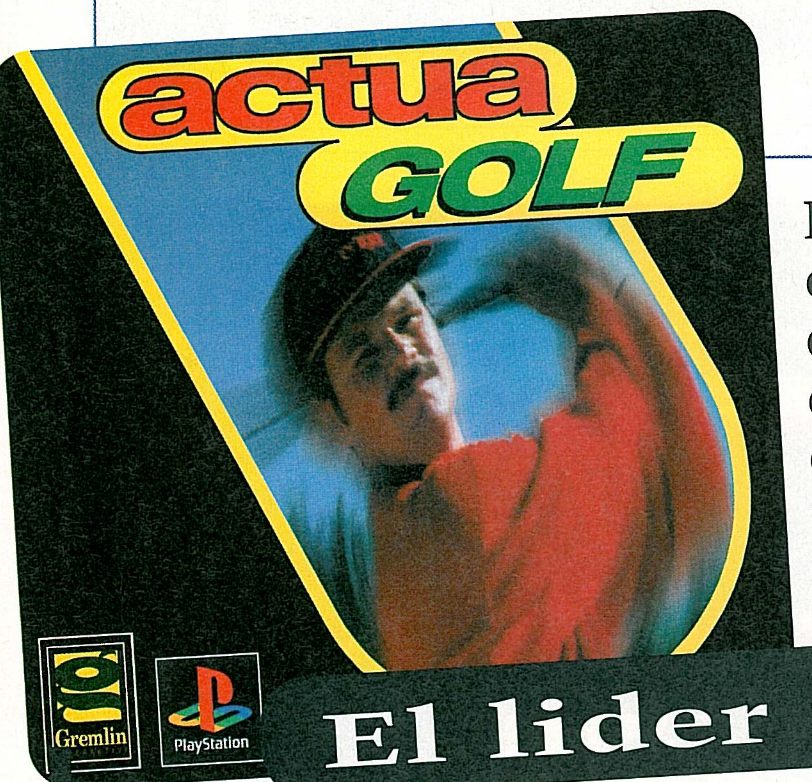
MUSICA 87
La música, sin ser una maravilla, cumple perfectamente el objetivo de amenizar el tiempo de espera.

SONIDO FX 89
El locutor que va nombrando a los jugadores es bastante bueno. Además el sonido de ambiente no tiene desperdicio.

JUGABILIDAD 90
La gran variedad de opciones permite elegir entre el modo arcade o simulación. Además, incluye un editor de jugadores.

GLOBAL 90
Siguiendo la estela de NBA LIVE, este título es la segunda saga dentro del baloncesto que salta de los 16 a los 32 bits. Su aspecto visual y su jugabilidad, le convierten en uno de los candidatos al trono en los simuladores sobre el deporte de la canasta. Además, cuenta con la ventaja de los escasos títulos en esta disciplina para Saturn.

+ La inclusión de un editor de jugadores es una novedad en los 32 bits de Sega.
− La escasez de títulos de este deporte para Saturn comparados con PlayStation.



Puede que ACTUA GOLF se convierta en el mejor juego de golf de PlayStation. Lo que no le va a quitar nadie es el título de ser el juego que más tiempo ha estado programándose.

El lider más sólido

Tras una incomprensiblemente larga fase de programación, **ACTUA GOLF** aterriza por fin en *PlayStation* y se convierte en la consola de 32 *bits* con más programas del género. Hace muchos meses, tantos que cuesta recordar, tuvimos la oportunidad de jugar con una *beta* y ya pudimos comprobar las muchas virtudes y aciertos de este excelente simulador golfístico. Gráficamente es uno de los programas más realistas, completos y preciosistas de larga lista de títulos que han aparecido para esta consola, y sólo se le puede objetar el pobre diseño de los personajes que, aunque bien animados, resultan un poco sosos. Gran cantidad de cámaras y opciones, escenarios variados y espectaculares, una repetición impagable, gran sensación de la profundidad y el desnivel son, junto a una acertada selección de colores y motivos, los puntos más fuertes del programa. En lo re-

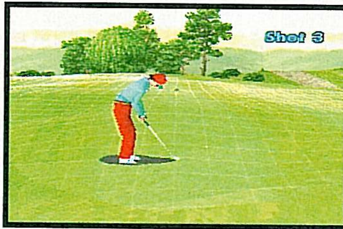


Menú

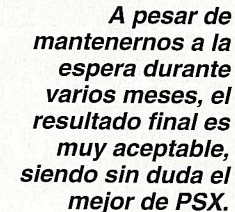
Cámaras







A pesar de mantenernos a la espera durante varios meses, el resultado final es muy aceptable, siendo sin duda el mejor de PSX.





ferente a jugabilidad, **ACTUA GOLF** es un simulador muy completo en las opciones, con varios modos de juego para uno o más jugadores simultáneos, y tan preciso como sencillo en los controles. En cuanto a la dificultad, es exigente pero sin llegar a ser desesperante, y en pocas partidas se puede abandonar el furgón de cola. En el modo profesional, la cosa ya es otro cantar, pero ahí sólo acceden los mejores y eso nos llevará su tiempo. Como resumen, **ACTUA GOLF** es el mejor programa de golf que hemos tenido oportunidad de probar en ***PlayStation***, y por una vez el retraso parece justificado por la calidad del conjunto.

DE LUCAR





FADE TO BLACK

La Odisea Continúa

50 años después de su gran evasión, el destino de Conrad vuelve a cruzarse con los malvados planes del Imperio Morf. Cautivo en una base lunar, le aguarda un destino incierto. FLASHBACK fue sólo el principio. FADE TO BLACK será el desenlace final.

En 1993 **Delphine** y un grupo de excelentes programadores liderados por **Paul Cuisset** convulsionaron el mundo de los videojuegos con el lanzamiento de FLASHBACK. La compañía francesa, que ya había dado buena nota de su calidad con el barroco y maravilloso ANOTHER WORLD, sentó las bases para la utilización del *rotoscoping*, y aún hoy en día siguen apareciendo versiones de FLASHBACK para los más diversos sistemas. Dos años después, en 1995, **Delphine** y **Cuisset** decidieron continuar la intrincada trama de FLASHBACK en los ordenadores compatibles con **FADE TO BLACK**, cosechando un gran éxito que ahora pretenden repetir con la adaptación del juego para ***PlayStation***. El año transcurrido entre las dos versiones, y la superioridad técnica de la máquina de **Sony**, le ha servido a **Delphine** para mejorar si cabe el aspecto gráfico de **FADE TO BLACK**, sustituyendo los polígonos planos del original de *PC* por el mapeado de texturas, que otorga al juego un mayor realismo y lujo de detalles tanto en el *sprite* del protagonista como en los objetos y enemigos que encontrarán a lo largo de su camino. El precio a pagar por ello es una ligera pérdida de velocidad en los gráficos, pero ampliamente compensada ante el impresionante despliegue visual que se avecina ante nosotros nada más encen-



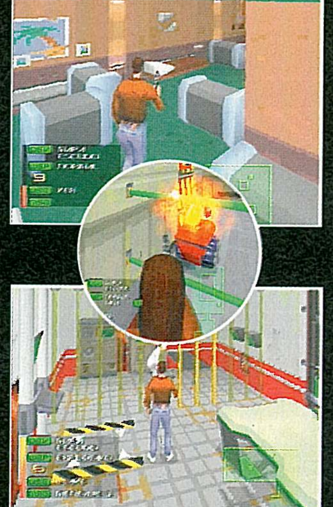


VIRTUAL CAMERAS

Si en FLASHBACK el equipo liderado por Paul Cuisset revolucionó la técnica de rotoscoping en FADE TO BLACK han utilizado un nuevo sistema de cámaras virtuales con el que la acción es mostrado al jugador desde los más variados puntos de vista.







der nuestra consola. Si tenemos además la suerte de poder conectarla a un equipo *HI-FI* podremos disfrutar con uno de los mejores acompañamientos sonoros que juego alguno haya podido disfrutar. Tras elegir el idioma deseado (incluido el español) y voces en dos lenguas (inglesa y francesa) estaremos preparados para entrar en el increíble mundo de **FADE TO BLACK**. Adaptando fielmente los mejores valores de FLASHBACK (jugabilidad arrolladora, increíbles animaciones y una trama impactante), **Delphine** nos traslada al año 2190 en el momento en que Conrad es capturado por los morfs tras pasar 50 años perdido en el espacio. Su misión: unir sus fuerzas a Mandrágora, la organización rebelde en constante lucha contra el Imperio Morf.







FLASHBACK

Considerado por méritos propios como uno de los mejores juegos de la historia, FLASHBACK sigue asombrando hoy en día por su prodigiosa animación y su impactante trama. Al original de Mega Drive le siguieron versiones de PC, Amiga, SNES, Macintosh y CD-I.

Esto incluye labores de sabotaje, rescate de prisioneros e incluso pilotar una pequeña nave por un intricado laberinto. Empezando de la nada, Conrad deberá conseguir las armas y herramientas necesarias para su misión por sus propios medios, abriendo armarios y puertas, esquivando trampas y sorteando todo tipo de ingenios alienígenas mientras corre, salta, dispara... Hace tres años tuve la fortuna de ser uno de los primeros en disfrutar de las virtudes de FLASHBACK y cantarlas a los cuatro vientos. Ahora me enfrento a su secuela y, aunque dudo que vaya a impactar tanto como su predecesor, os aseguro que **FADE** es un fantástico juego que no va a decepcionar a nadie y encandilará a muchos.

NEMESIS

FADE TO BLACK™

©1995 - 1996 Delphine Software International

Created by D.S.I. Produced by Electronic Arts. Fade To Black is a Trademark of D.S.I.

	DELPHINE SOFTWARE
	DELPHINE SOFTWARE
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	12
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 91

El uso del texture mapping mejora los gráficos originales de PC y le dan una nueva sensacion de realismo y profundidad inusitadas.

MUSICA — 93

Sencillamente impresionante, el score de FADE TO BLACK podría competir con las mejores partituras de John Williams. Imprescindible el equipo HI-FI.

SONIDO FX — 90

Aunque es una lástima que no se hayan incluido voces en Español, los diálogos son todo un acierto, tanto por su nitidez como por su contenido.

JUGABILIDAD — 91

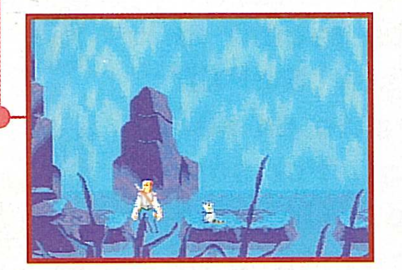
A pesar de que en un principio asumir el control de Conrad cuesta lo suyo, una vez superado el juego es un torrente de jugabilidad y carga adictiva.

GLOBAL — 91

El salto de FLASHBACK al mundo de las tres dimensiones ha resultado todo un éxito. Delphine ha conseguido aunar en FADE TO BLACK las dosis justas de innovación gráfica, variedad y jugabilidad necesarias para convertirlo en un nuevo clásico que añadir a tu estantería. Habrá que ver cómo será la tercera parte...

+ Conecta tu PlayStation a un equipo de sonido y vivirás una experiencia sonora sin precedentes.

− Incluir como extra el FLASHBACK original hubiera sido un bonito detalle.



La leyenda de la princesa india Pocahontas ha calado hondo entre los seguidores de la factoría Disney. Ahora, coincidiendo con el lanzamiento en video de esta película, los usuarios de Mega Drive podrán disfrutar de uno de los títulos mas espectaculares para su consola éste año.



CAMPAMENTO INGLES

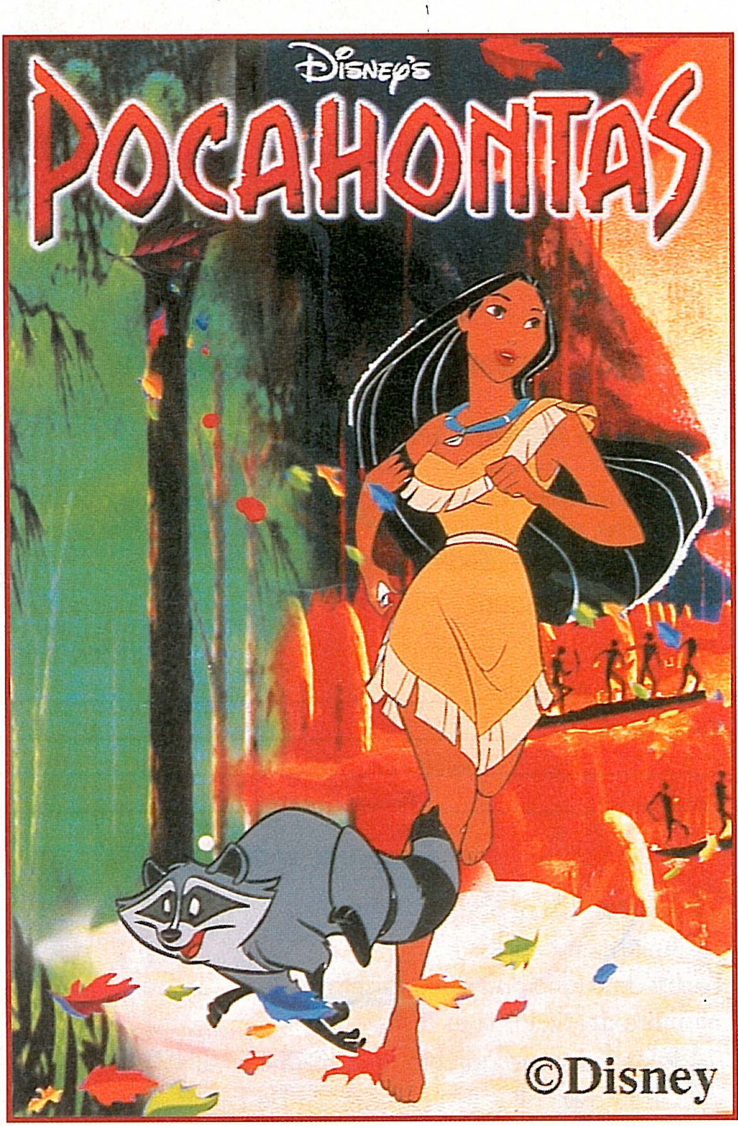


Ocultos entre las sombras de la noche, Pocahontas y su mapache se infiltrarán en el campamento inglés

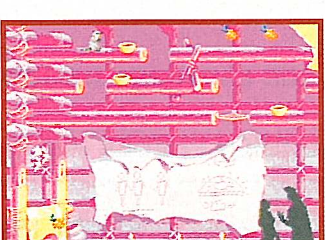
EL ARBOL SABIO

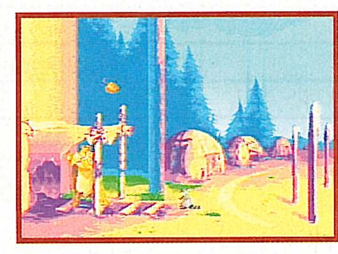


Entre las ramas de éste árbol, se encuentra oculto el espíritu de la Madre Naturaleza, escúchalo, tiene mucho que decir.

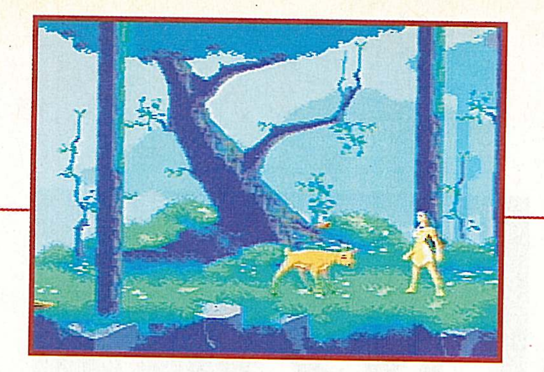


En estos tiempos que corren parece que sólo haya un género posible para los juegos **Disney**, las plataformas, pero esto, gracias al juego que nos ocupa, va a dejar de ser así. **POCAHONTAS** es un cartucho que puede dejar boquiabierto a más de uno. Las animaciones de las que hace gala este juego son de lo mejor que hemos visto y todos los personajes, que no son pocos, están animados con una exquisitez nunca vista. No en vano, han sido los propios animadores de **Disney**, los encargados de realizarlas. El concepto del juego, dista mucho de lo que estamos acostumbrados, ya que en esta ocasión deberemos realizar una série de acciones para llegar al final del juego, por eso eso hemos clasificado este cartucho como aventura. Para avanzar en cada una de las fases, Pocahontas tendrá que recoger el espíritu de los animales ayudándoles a encontrar a su pareja. Una vez hecho esto, y gracias a dicho espíritu, poseerá nuevas habilidades con las que puede realizar acciones muy variadas, algunas de ellas entrañan gran dificultad de manejo. Además de la princesa, podremos





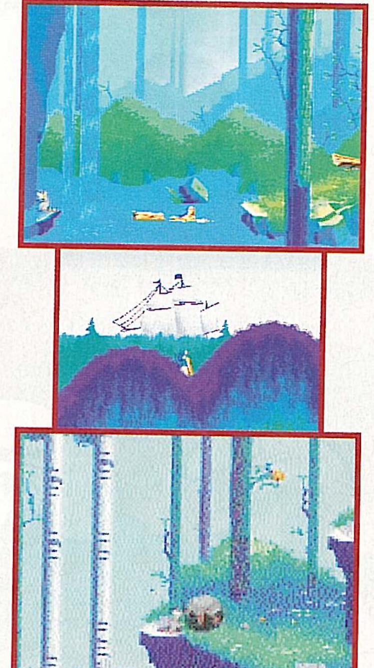




EL BOSQUE EN LLAMAS



Un incendio provocado por los soldados, hace que el pánico cunda entre las criaturas que habitan el bosque.



controlar a su fiel mapache que, con sus características, es ideal para superar ciertos obstáculos. Estos ingredientes le convierten, al contrario de lo que sucedió en el facilón y demasiado asequible PINOCCHIO, en un juego para todas las edades, en el que necesitaremos un buen rato para descubrir todos sus secretos y en el que no están de más las continuaciones infinitas. **POCAHONTAS** es uno de esos juegos que debes tener.

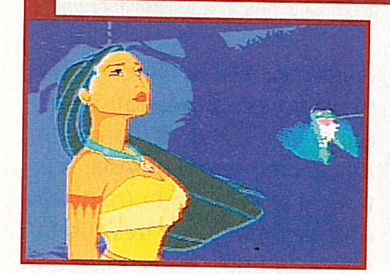
THE PUNISHER

EL BOSQUE



Entre los matorrales y cascadas, Pocahontas debe encontrar a su amor soñado.

INTRO INTRO INTRO INTRO INTRO INTRO INTRO







E LA NATURALEZA



DISNEY INTERACTIVE

FUNCOM ANIMATION SERVICES

MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91

En animación, uno de los mejores juegos de 16 bits. Lástima que los fondos no están a la altura del resto del juego.

MUSICA 86

Los amantes de la banda sonora original del film, disfrutarán de lo lindo con las melodías de este cartucho.

SONIDO FX 78

Algunas digitalizaciones aisladas no logran levantar la media del resto de los efectos sonoros del juego.

JUGABILIDAD 90

El control de los personajes y sus acciones es sencillo, pese a la cantidad de acciones que puede realizar la protagonista.

90 GLOBAL

¡Por fin un juego Disney distinto a todo lo anterior ! Por primera vez se ha prescindido del concepto clásico de plataformas para crear toda una aventura divertida, jugable, original y para todas las edades. Sus animaciones y gráficos son de lo mejor que hemos podido ver en Mega Drive desde hace mucho tiempo.

+ El concepto del juego, original y muy entretenido.
− Tan solo algunos pequeños bugs en el desarrollo del juego.

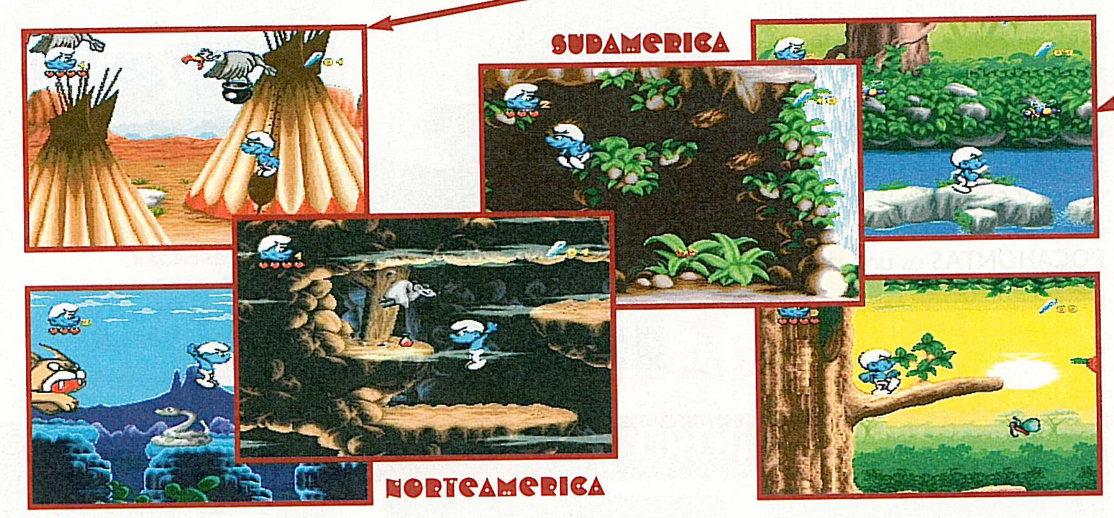
VUELVEN LOS DEL RIO



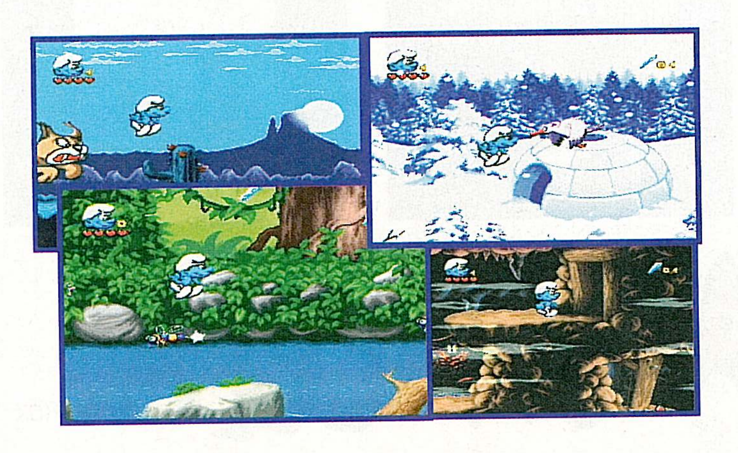




Infogrames siembra el pánico en SNES. Su afición al cómic les ha llevado a explotar hasta la saciedad un sistema de juego sin aportar nada novedoso.



No dudamos que **Bruno Bonnell** y compañía se deben estar forrando con los dichosos personajes del cómic (nos consta que en países como **Alemania** este tipo de juegos arrasan), pero esto no es excusa para que sigan machacándonos con una serie de juegos que no hacen más que repetir una y otra vez lo mismo de siempre. Plataformas, gráficos aceptables, niveles completamente lineales, saltitos y, cómo no, la desquiciante fase del río. Que el protagonista sea un pitufo, Tintin o un cangrejo de mar es algo totalmente indiferente, ya que el juego en cuestión acaba siendo lo mismo. Es como si tuviesen una especie de *kit* con el que hacer los juegos como churros, algo ciertamente increíble. Bueno, basta de quejas y hagamos un breve balance de lo que encontraréis en este **LOS PITUFOS 2** (aparte de la omnipresente fase del río, por supuesto). Seis lugares por visitar, Sudamérica, Africa, Norteamérica, Asia, Australia y el Polo Norte (originalidad absoluta), con tres sub-fases cada uno. Podremos controlar a dos personajes distintos, pitufa o pitufo (este último con un *sprite* lamentable) cuya variedad de movimientos es bastante escasa (correr, saltar y poco más). Las músicas se man-



ASIA

POLO NORTE

AUSTRALIA

AFRICA

tienen en un nivel aceptable, tirando a la baja, al igual que los efectos de sonido, bastante mediocres para el potencial del *chip* de sonido de ***Super Nintendo***. En fin, podemos decir que **LOS PITUFOS 2** no es un juego ni bueno ni malo, eso sí, merece que le den un toque ya no por él, sino para que los responsables de **Infogrames** dejen de insistir en sus esquemas. Esperemos que TINTIN 2, que esta en fase de preparación, ofrezca algo más al mundo de la programación. Según hemos oído, puede incluir alguna que otra innovación bastante aceptable. Todo es cuestión de esperar que de una vez por todas se decidan a aprovechar esos maravillosos secretos que albergan las consolas e incluir nuevos conceptos de juego. Ya veremos que pasa.





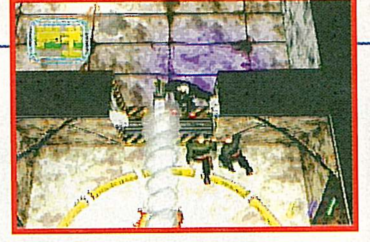
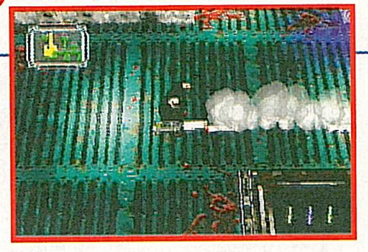
J. C. MAYERICK

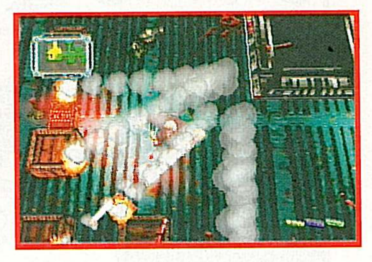


ADMINISTRATION LEVEL




HOLDING CELLS

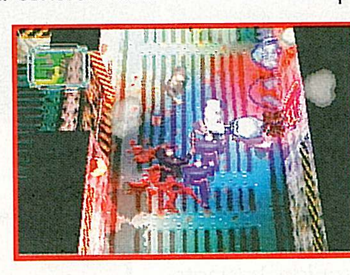


Ocho meses han transcurrido desde que tuvimos la oportunidad de evaluar la versión para PlayStation de LOADED. Ahora, y con la aparición de dicho juego para Saturn, vamos a poder comprobar que el tiempo no pasa en balde, a pesar de que esta versión es idéntica al original.



Estamos en un mundo violento, por eso muchos de los juegos actuales reflejan la brutalidad de la sociedad contemporánea. Este es el caso de juegos como **LOADED**, que podríamos catalogar como un *remake* a lo bestia de GAUNTLET. Nuestro único objetivo será matar a todo lo que se mueva al tiempo que intentamos evadirnos de un laberinto mortal. Esta bestialidad, presente en todas las facetas del juego, es sin embargo su mejor baza, ya que logra que descarguemos toda la tensión acumulada acabando con los malos de turno. En cuanto a la calidad de la conversión de *PlayStation* hay que destacar el fenomenal trabajo realizado por el equipo de **Gremlin**, que ha realizado una versión «al pixel» del original. Tan solo se echan en falta algunos efectos de transparencias, que se ven compensados por los extraordinarios efectos de luz. Al igual que ocurría en el original, la gran cantidad de enemigos que pululan por algunos rincones ocasiona más de una ralentización del juego, aunque acabaremos acostumbrándonos a ellas. El desplazamiento tridimensional es algo parecido a lo que ya vimos en el fantástico RED ZONE de *Mega Drive*, pero con complicadas texturas y bastante más rápido. El gran problema del juego es su concepto en sí, ya que esto de matar por que sí es diver-





LOWER SERVICE CONDUIT




BOUNCA



BUTCH



CAP M HANDS



MAIN GATE



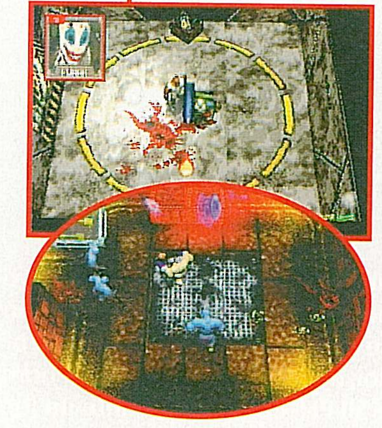


UPPER SERVICE CONDUIT





FWANK







VBX



tido un rato, pero acaba aburriendo incluso si las partidas son a dos jugadores. La banda sonora es lo potente que la situación requiere, y al igual que en *PlayStation* está compuesta por el grupo **Pop Will Eat Itself**, con temas *heavy* brutales. El número de fases es bastante remarcable, aunque una mayor variación en los decorados no habría estado mal. Esperamos que todos estos problemas se vean solucionados en RELOADED, que es el nombre con el que se ha bautizado a su secuela. En resumen, un buen juego aunque algo monótono.

THE PUNISHER



SANGRE FACIL

LA GUERRA

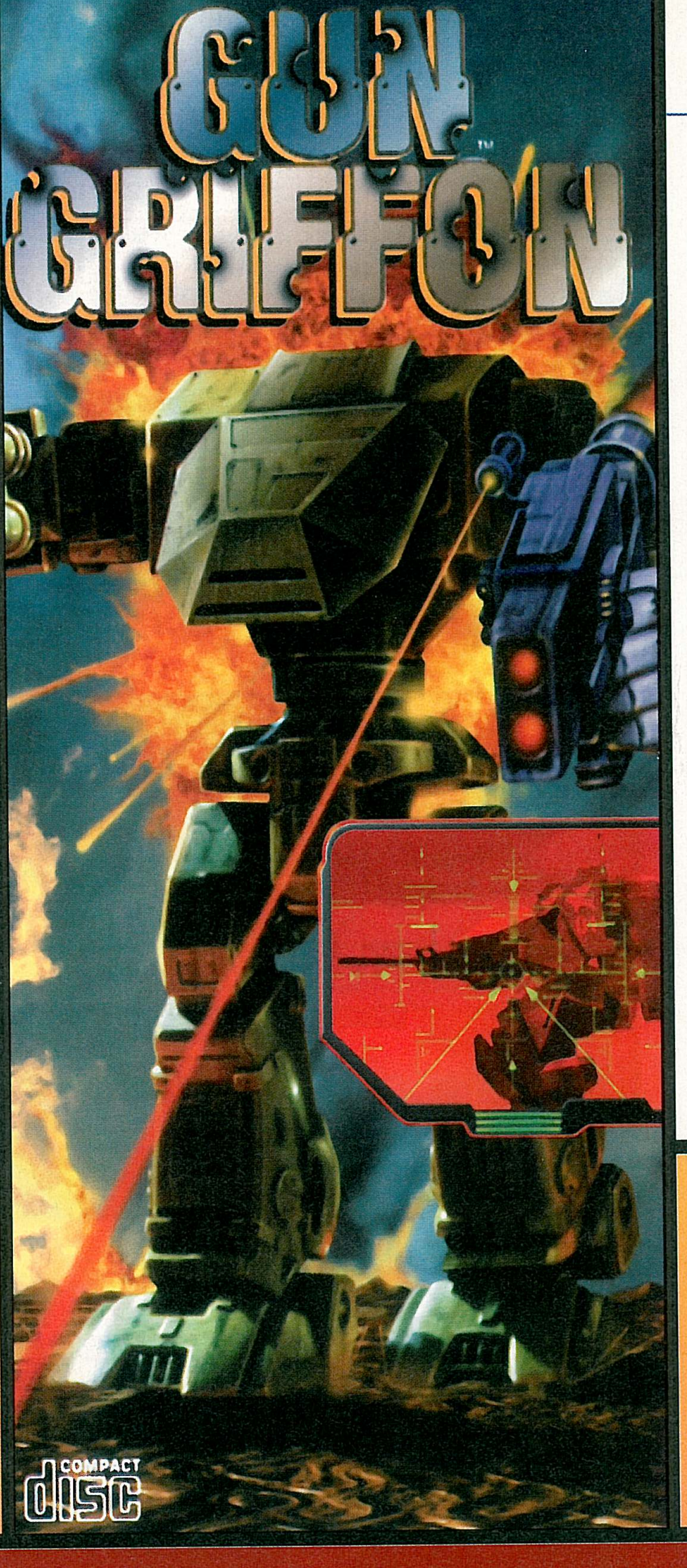
GRACIAS A LAS MISIONES DE ENTRENAMIENTO TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE MEDIR NUESTRAS FUERZAS CON LAS DEL ENEMIGO. PODREMOS EXPERIMENTAR CON EL ARMAMENTO DISPONIBLE, ASÍ COMO CON LAS MUCHAS ACCIONES QUE PUEDE REALIZAR EL GUNGRIFFON. DEL DOMINIO DE NUESTRA MAQUINA DEPENDE EL EXITO.

MISION

La primera oportunidad de enfrentarte a las fuerzas del enemigo. El tiempo apremia, y deberás acabar con todas sus unidades antes de que éste termine. Dosifica bien tu armamento. Conservar alguna de tus armas será vital.

KHARKOW





Parece que las luchas entre robots vuelven a estar de moda en el mundo de los videojuegos. Primero METAL HEAD, después KRAZY IVAN y ahora llega GUNGRIFFON.

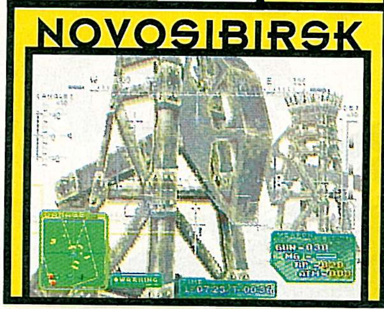
Cuando parecía que entre ***Mega CD*** y ***Mega Drive*** no existía más diferencia que el sonido y la memoria, **Game Arts**, una compañía totalmente desconocida en **Europa**, se encargaba de marcar las diferencias. SILPHEED fue su obra cumbre, un juego que manejaba los gráficos vectoriales con mayor fluidez que ***32X***. Contemplar este juego resultaba un espectáculo sin precedentes a pesar de su elevada dificultad. Precisamente en este **GUNGRIFFON**, los programadores han querido rendir un homenaje a este título, bautizando al ordenador de nuestro robot con el nombre de SILPHEED. Estamos ante un juego que parte de una idea tan simple como la de BATTLEZONE, pero que la complica hasta límites insospechados de diversión. En primer lugar, aparte de los usuales controles de juego, tales como el cambio de armas o el control de velocidad, tendremos la posibilidad de

INOXIDABLE

EN EL PROXIMO MILENIO LOS TRATADOS DE DESARME NUCLEAR HAN VUELTO A PONER EN USO LAS ARMAS DE ARTILLERIA. LOS TANQUES VUELVEN A DOMINAR HASTA QUE UN PROTOTIPO SECRETO ES PUESTO EN PRACTICA. SE TRATA DE UN ROBOT DE UNA POTENCIA Y ARMAMENTO HYPER-SOFISTICADOS.

MISION NOVOSIBIRSK



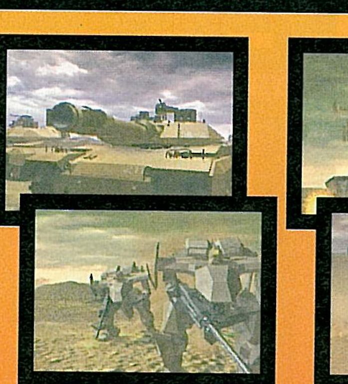


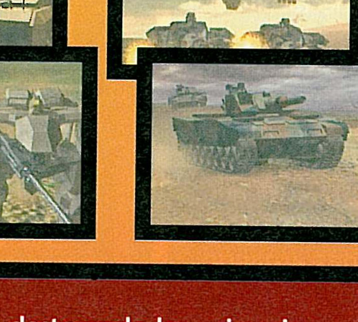
Las heladas estepas de Novosibirsk son el lugar perfecto para morir intentando acabar con los enemigos. Estos parajes serán el mayor escollo a salvar, ya que la nieve y la incipiente niebla dificultarán la visión de este frío y desolado paisaje.

MISION ULAN BATOR



En estas verdes praderas no pastan ovejas ni directores de arte, sino cientos de enemigos armados hasta los dientes que quieren desmontar tu «roboz» a cachitos. Tus compañeros te ayudarán a terminar con la amenaza enemiga.





que nuestro robot se desplaze por el aire efectuando espectaculares saltos. El desarrollo de las misiones es muy simple, tan solo debemos matar a todo lo que aparezca en el radar, lo que no resulta demasiado fácil. En alguno de los escenarios contaremos con la ayuda de nuestros compañeros, que representados en el radar como puntos azules, intentarán eliminar el mayor número de enemigos posibles. El entorno gráfico del juego esta bastante bien realizado, destacando las animaciones de los vehículos y algunos objetos moviles. La accion resulta frenética en todo momento, y algunas veces sólo unos segundos nos separarán de la victoria final. Es una lástima que el número de escenarios sea tan escaso, pero gracias a la gran dificultad de algunos, tenemos juego para rato. **GUNGRIFFON** es uno de esos juegos destinados a los amantes de la accion salvaje, que lo pasaran pipa.

THE PUNISHER



SEGA

GAME ARTS

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	4
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88
La espectacularidad de los enemigos y sus animaciones son de una calidad fuera de toda duda. Lástima que algunos escenarios estén un tanto vacíos.

MUSICA 89
Dotadas de un ambiente épico-apocalíptico, las melodías resultan apropiadas para cada ocasión, sin desentonar en ningún momento con la acción.

SONIDO FX 86
Contundentes explosiones y disparos unidos a escalofriantes e incomprensibles voces en japonés que logran meterte de lleno en el ambiente del juego.

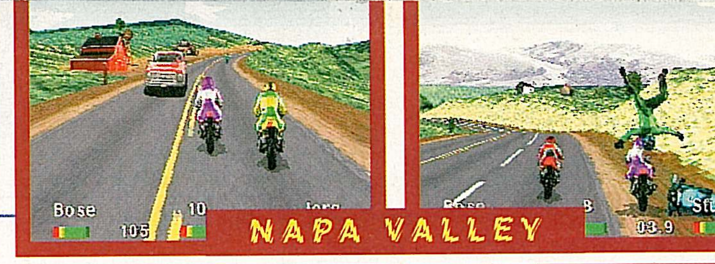
JUGABILIDAD 89
Con un concepto extremadamente básico, GUNGRIFFON consigue divertir hasta cotas insospechadas a todo fanático de los arcades que se precie.



GLOBAL
La variedad de acciones a realizar, unido a la diversidad de los escenarios y la ajustada dificultad, consiguen que nos entretengamos durante horas con este gran juego. GUNGRIFFON está recomendado a los que en su día disfrutaron con BATTLEZONE y que buscan un poco de adrenalina para sus aburridas y monótonas vidas.

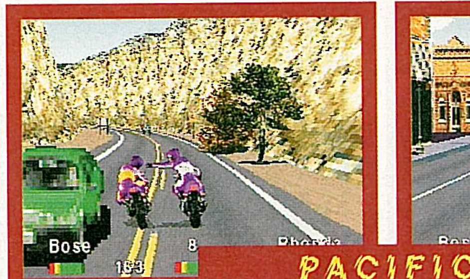
+ El detalle con que están realizados enemigos y las numerosas animaciones de los decorados
− El limitado número de misiones y escenarios puede resultar escaso en algunas ocasiones.



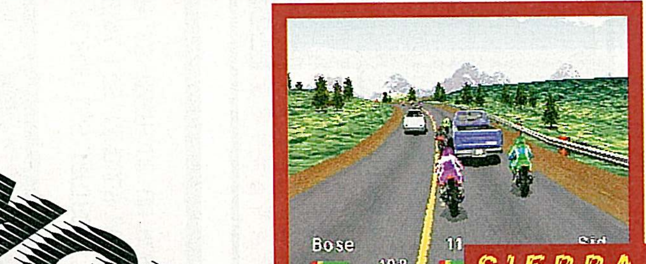


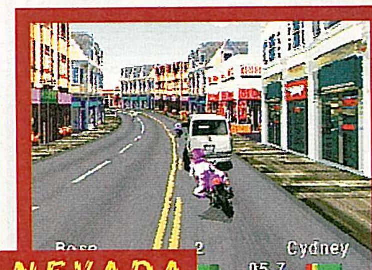
CIRCUITOS
Desde el frenético tráfico de la ciudad hasta las peligrosas curvas de Sierra Nevada, cada uno de los circuitos incluidos en el juego goza de su particular encanto que irá aumentando conforme superemos niveles.





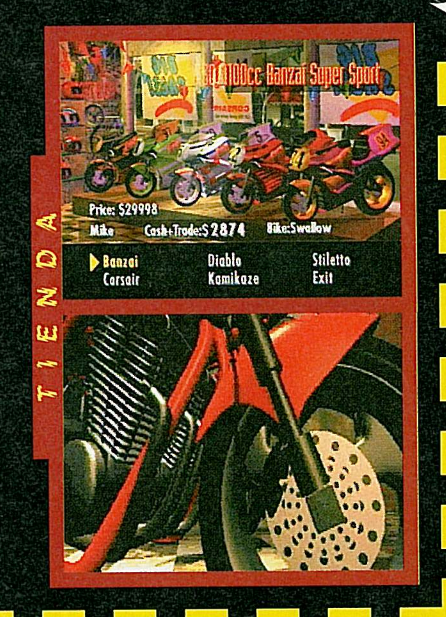






LAS MOTOS DE REPARTO

ROAD rash



Si tienes una Sega Saturn y te gustan la velocidad, las motos y repartir de vez en cuando unos cuantos mamporros, esta versión de ROAD RASH puede ser tu juego definitivo.

No sería ninguna exageración el decir que la primera parte de **ROAD RASH** supuso una auténtica revolución para ***Mega Drive*** y que éste, sin lugar a dudas, fue también uno de los mejores programas que tuvo dicha consola. Con la versión de ***Saturn*** puede que la cosa no llegue a tanto, pero muy pocos (por no decir nadie) podrán quedar descontentos con el excelente trabajo realizado por los programadores. Buscándole algún fallo a su labor, sólo podríamos detectarle un poquito más de brusquedad en el movimiento, un «pixelado» en los coches menos atractivo que en las versiones de ***3DO*** y ***PlayStation***, y, por último, un cerco de pantalla un poco grande en el paso a *PAL*. Ninguna de estas tres cuestiones tienen la importancia suficiente para oscurecer este sensacional espectáculo de velocidad y acción que, por otra parte, mantiene la misma estructura y modos de juego que vimos en las versiones antes mencionadas. Su jugabilidad, el apartado estrella de cualquier **ROAD RASH**, logrará que estemos enganchados al mando durante muchos meses, descargando adrenalina y poniendo a prueba nuestros reflejos. La sexta dimensión de la diversión la encontraremos en el quinto nivel, donde la velocidad extrema, el gran tamaño de los recorridos, la constante presencia de la policía y el alto nivel de nuestros rivales, convierten la clasificación en una misión casi imposible. Nadie debería perderse este juego.

DE LUCAR

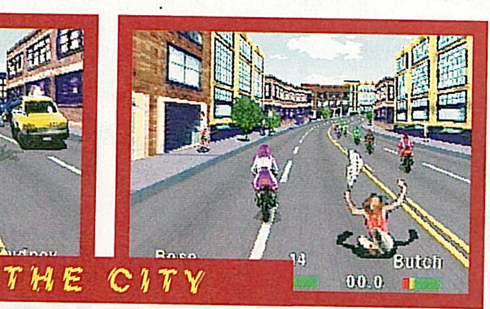


MENU

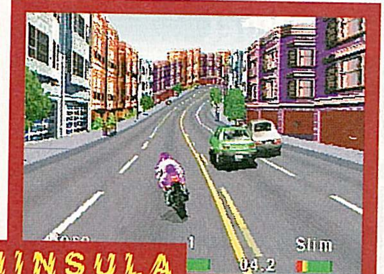
Thrash Mode
The arcade version of Road Rash. No character selection, no bike shop, no unnecessary gossip. Just pick a race and go.
Thrash Mode Big Game Mode Restroom

VIDEO



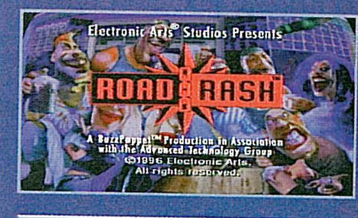









PERSONAJES
Con un increíble parecido a las novias de muchos de los componentes de la redacción, los pilotos seleccionables son macarras de la peor calaña.



	ELECTRONIC ARTS
	ELECTRONIC ARTS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	SEGÚN DINERO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SÍ

GRÁFICOS 86
Sin alcanzar la perfección de movimientos que tuvieron las versiones de PSX y 3DO, sigue siendo todo un espectáculo.

MÚSICA 91
Un montón de grupos norteamericanos prestan sus mejores temas para ofrecernos una banda sonora muy cañera.

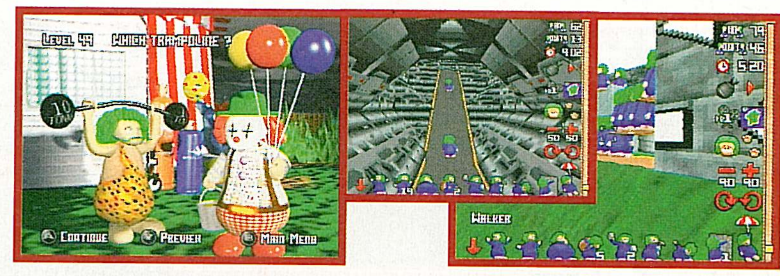
SONIDO FX 86
Aunque creemos que será algún fallo de nuestra copia, algunos sonidos, como por ejemplo los golpes, suenan a lata.

JUGABILIDAD 92
Divertido, emocionante, trepidante y otros calificativos que te obligarán a seguir jugando durante mucho tiempo.

GLOBAL 91
ROAD RASH para Saturn es una excelente oportunidad para disfrutar de la velocidad, la acción y, sobre todo, del espectáculo motociclístico más grande de la historia de videojuego. Salvaje, veloz y sin un sólo momento de relajación, este programa de Electronic Arts es una forma divertida y sencilla de probar nuestros reflejos.

+ Su jugabilidad y su tremenda espectacularidad.
– Algunos pequeños defectillos en el movimiento.


Lemmings 3D
NIVEL
ARMY
NIVEL
EGYPT
3D
NIVEL
MAZE
NIVEL
SPACE
INTRO NIVEL
INTRO NIVEL
INTRO NIVEL
INTRO NIVEL
T
O
C
A
SON MUCHOS LOS QUE PIENSAN QUE LOS LEMMINGS YA TUVIERON SU OPORTUNIDAD, PERO O



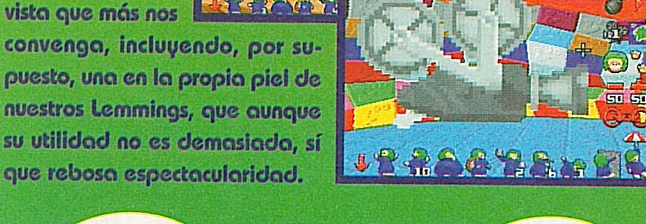
LEMMINGS 3D, un viejo conocido de los 32 *bits*, por fin, ve la luz en *Saturn*. Hablar de la versión para la consola de **Sega** es hablar, prácticamente, de lo mismo que en su día se comentó sobre la adaptación para *PlayStation*. Digamos, por ejemplo, que el sistema de juego se mantiene intacto en su esencia, algo digno de alabanza si tenemos en cuenta que ahora estamos trabajando en tres dimensiones contra las dos de sus predecesores de 16 y 8 *bits*. Movernos por el escenario será un poquillo complicado al principio, pero con un poco de práctica comprobaremos que la distribución de controles realizada por **Psygnosis** ha sido la más acertada, aunque por contra, el *engine 3D* no hace más que ralentizar continuamente nuestro deambular, dificultando así tanto nuestra orientación como la precisión de nuestros movimientos. Digamos, simplemente, que el *engine* no ha sido optimizado convenientemente para cubrir las necesidades del programa. El resto se mantiene más o menos en los mismos niveles. Mismas músicas, mismos *sprites* y texturas, mismos niveles y una jugabilidad bastante alta que dependerá mucho del grado de simpatía que mostremos hacia las mascotas de la compañía británica (como se suele decir, lo poco agrada y lo mucho cansa).

Es posible que ya estéis un poquito hasta el gorro de los dichosos seres verdes, pero si te gusta comerte el tarro y disfrutar con un juego bastante bien presentado, **LEMMINGS 3D** debería ser una opción a tener en cuenta por tu parte. Desde luego que hay cosas mejores, pero son muchas más las que se quedan muy por debajo de este **LEMMINGS 3D**.

J. C. MAYERICK

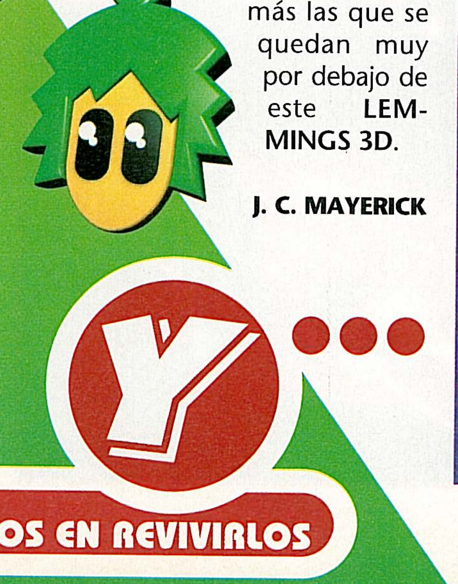
Psygnosis, con la gran cantidad de juegos que ha producido en los últimos tiempos, se destaca como la principal aliada de nuestra diversión.







Además de las cámaras predeterminadas de cada nivel, tendremos libertad de movimientos para elegir el punto de vista que más nos convenga, incluyendo, por supuesto, una en la propia piel de nuestros Lemmings, que aunque su utilidad no es demasiada, sí que rebosa espectacularidad.

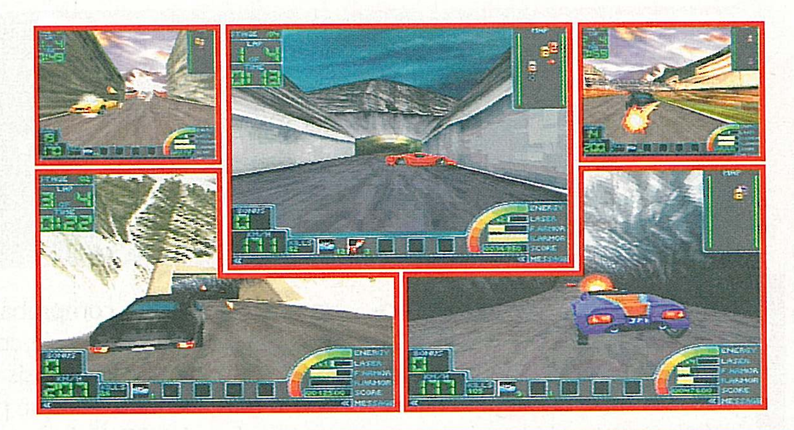




D O Y...

TROS, ENTRE ELLOS PSYGNOSIS, ESTAN EMPEÑADOS EN REVIVIRLOS

Obra de la compañía nipona **JVC** y los programadores de **Funcom**, **IMPACT RACING** es un curioso y entretenido *shoot´em-up* motorizado que poco o nada tiene que ver con todo lo aparecido hasta ahora en ***PlayStation***. Su innegable originalidad, tantas veces deseada en otras novedades, puede, sin embargo, costarle cara a **IMPACT RACING**, ya que a muy pocos jugadores les convencerá la ausencia de una toma externa en un programa que, sin llegar a las cotas de calidad de los grandes del género, posee un nivel más que aceptable tanto a nivel gráfico como técnico. Aunque todos los recorridos, en líneas generales, son bastante variados y ricos en detalles, los más espectaculares e hipnóticos los encontraremos en los circuitos de las fases de



OPCIONES



Un buen menú de opciones que te permitirá modificar varios parámetros del juego.



COCHES













De seguir esta marcha imparable, PlayStation podrá presumir de ser la consola con más juegos de coches de la historia del videojuego. Ahora le toca el turno a IMPACT RACING.

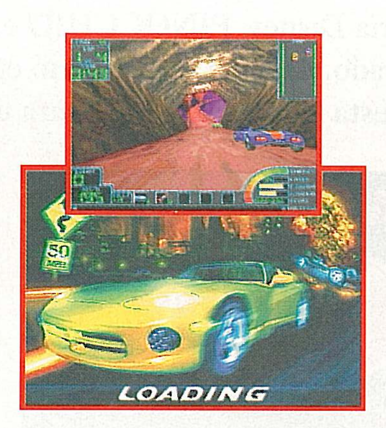


PARA SAL

ESTADISTICAS



Después de cada carrera podremos analizar nuestra actuación.



RECORDS

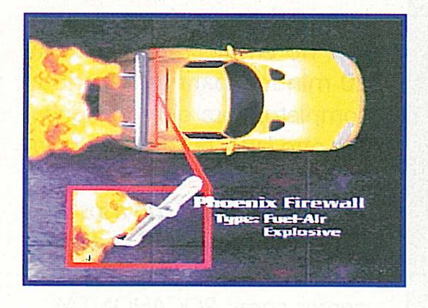


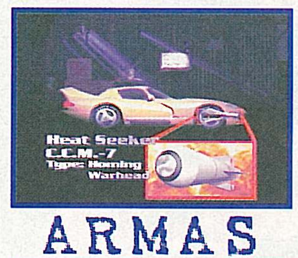
También tenemos la posibilidad de guardar las máximas puntuaciones.









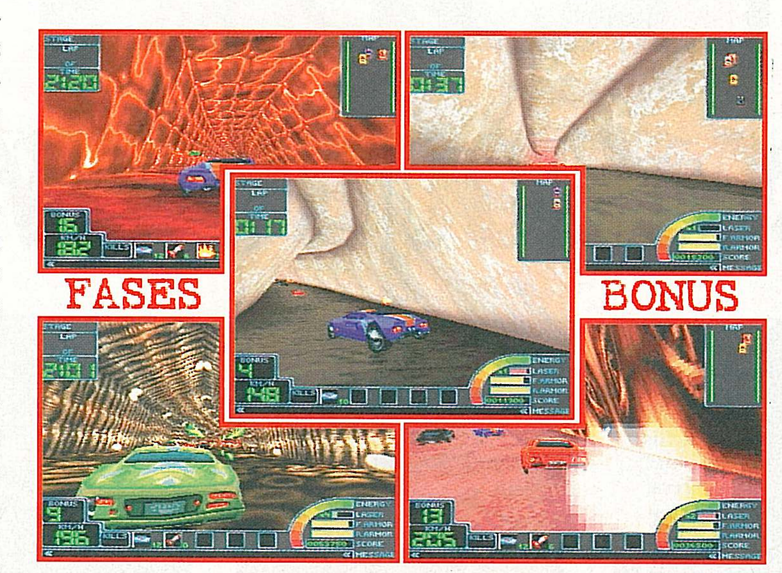


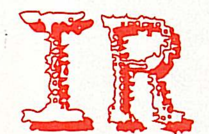
ARMAS



bonus para ampliar el armamento de vehículo. En ellos las texturas y los vivos colores empleados conforman un entorno visual realmente espectacular. El único apartado que impide un más que posible batacazo de **IMPACT RACING** es su gran jugabilidad. Una mecánica de juego trepidante y adictiva que precisa de habilidad en el disparo, rapidez de reflejos, gran conducción y una lucha constante contra el tiempo, le convierten en un juego digno de **PlayStation**.

DE LUCAR





IR DISPARADO



Basado en uno de los mayores clásicos de la factoría Disney, PINOCCHIO es sin duda uno de esos juegos que sólo por el nombre tienen el éxito asegurado. Al igual que ocurrió en *SNES*, Virgin ha sido la encargada de convertir en cartucho esta fábula de la literatura universal.







Los juegos basados en las películas de **Disney** siempre han tenido un público asegurado, desde los más pequeños a los que no lo son tanto, han disfrutado con las aventuras de la inmortal galería de personajes que han formado parte de juegos absolutamente memorables. Pero, por desgracia, no estamos ante el mejor juego **Disney** de la historia, si no más bien ante un producto «standard» recomendado a los «peques». Los gráficos, como en cualquier producción **Disney** que se precie (exceptuando TALESPIN y LA SIRENITA), son casi tan brillantes como en la pantalla del cine, con unas animaciones muy espectaculares. Los que conozcan la banda sonora de esta película reconocerán sin problemas temas como *When you wish upon a star*, versionado con gran diligencia por **Alister Brimble**, uno de los músicos informáticos con mayor talento de Europa. Pero el gran defecto de **PINOCCHIO** es la longitud de sus fases, puesto que no emplearemos más de 20 minutos para terminarlo al completo, cosa que no resulta, por otro lado, en absoluto complicado. Dicho esto, concluiré recomendando el juego a los menores de diez años. El resto, disfrutarán más con juegos tan exigentes como POCAHONTAS.

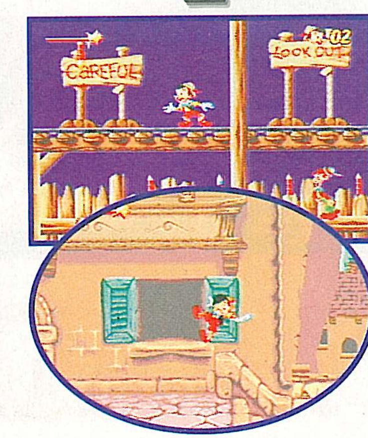
THE PUNISHER

El alcornoque viviente



BAJO EL MAR

Bajo las tranquilas aguas del mar azul se esconde una terrible sorpresa.





LA HUIDA

Pinocchio y Geppetto deberán remar con fuerza si quieren escapar





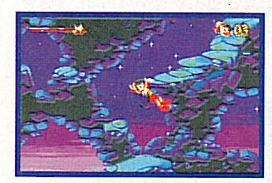
LA BALLENA

Para salir de la ballena, será necesario encender una fogata en su interior.

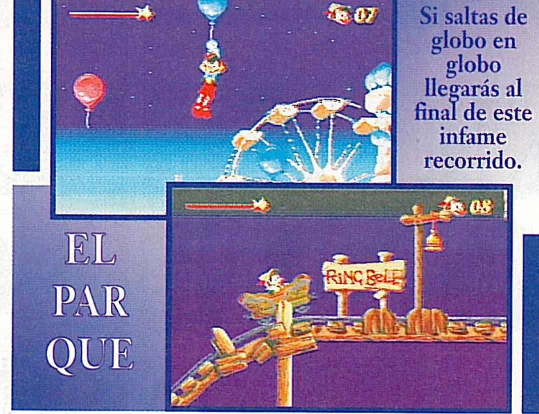


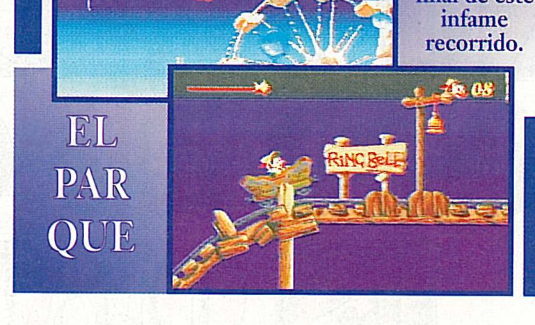
MONTAÑAS

El colorido de las animaciones contrasta con el del resto de decorados del juego.



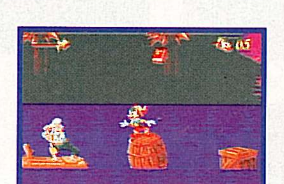






EL PARQUE

Si saltas de globo en globo llegarás al final de este infame recorrido.



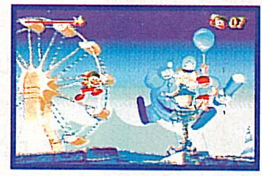






PEPITO

El simpático grillo deberá acabar con las polillas que rondan su lóbrega vivienda.







EL PUEBLO

Feliz y contento, Pinocchio abandona el taller de Geppetto y va de paseo.



EL TEATRO

Para salir del Teatro, tendrás que imitar los movimientos de los muñecos.



DISNEY INTERACTIVE

VIRGIN STUDIOS

MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	8
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 89

Animaciones perfectas, y un colorido inferior a la versión de SNES que dota a los decorados de una mayor claridad.

MUSICA 80

El gran Allister Brimble realiza un trabajo regular, aunque las adaptaciones de las melodías originajes son correctas.

SONIDO FX 77

Alguna digitalización aislada salva de la quema a unos efectos sonoros vulgares y simplones como pocos.

JUGABILIDAD 78

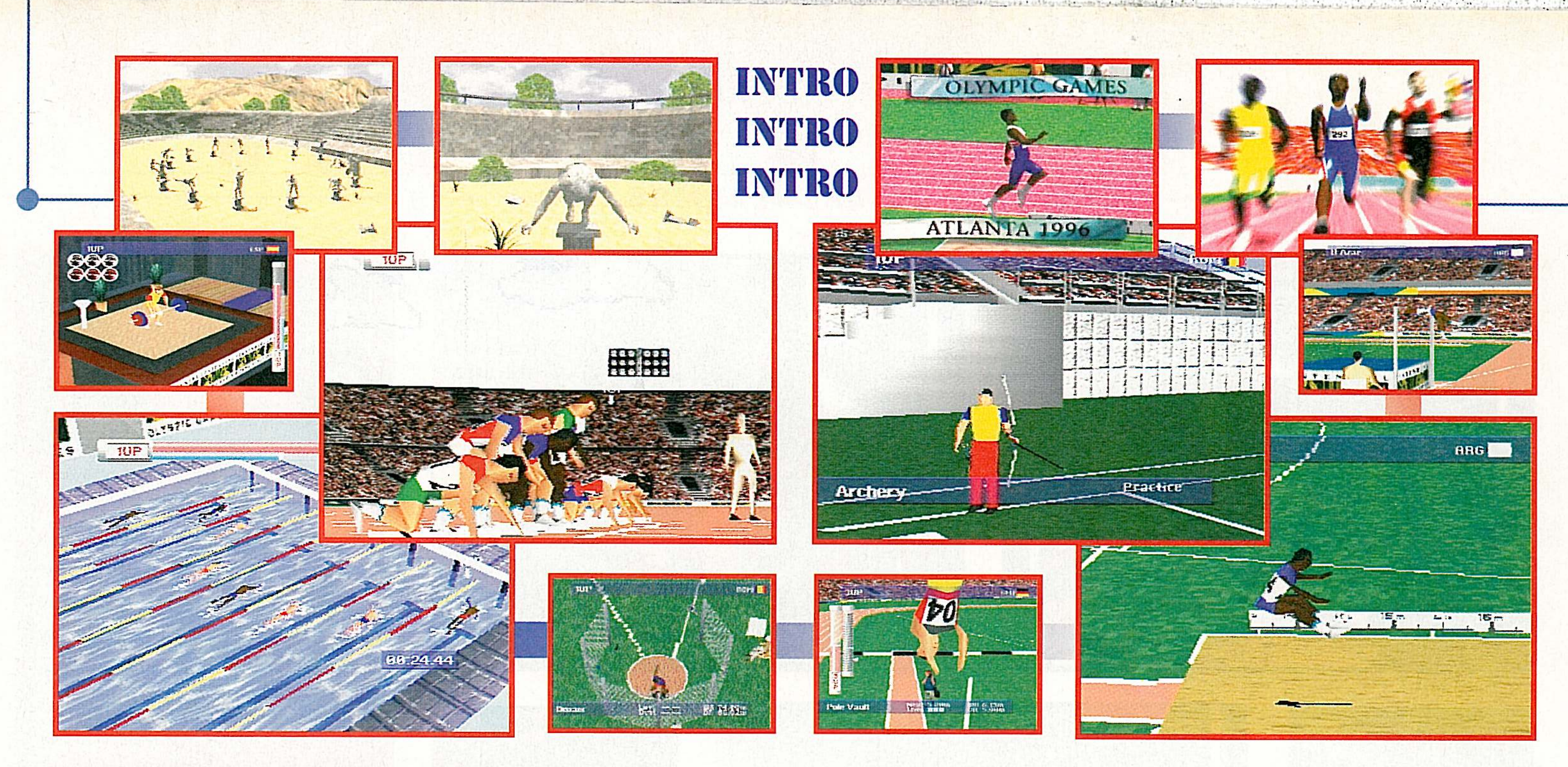
El control del personaje es en ocasiones bastante lento y, en general, este juego resulta demasiado fácil.

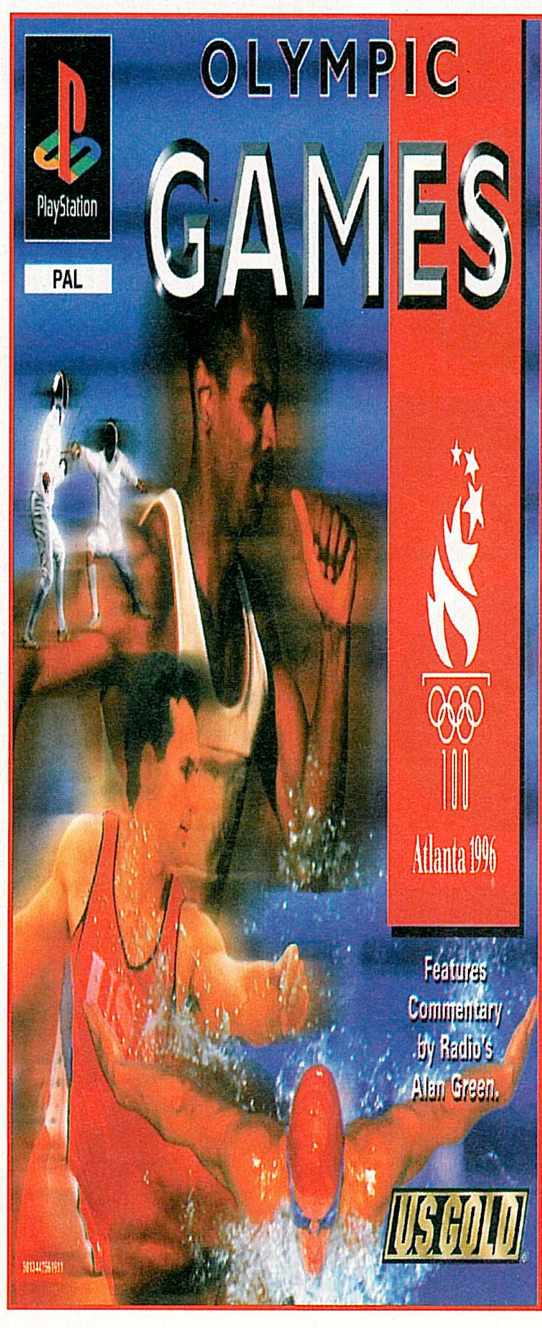
80 GLOBAL

La escasa duración y longitud de las fases, junto a una baja dificultad, hacen de PINOCCHIO un cartucho bastante inferior a los niveles de calidad y espectacularidad que suelen atesorar habitualmente las producciones de la factoría Disney. Un juego destinado a un público más infantil y a los coleccionistas del género.

+ La fase del teatrillo, tan divertida como curiosa.

− El resto del juego, un paseo de veinte minutos.





NO RELUCE TODO LO QUE ES ORO

Cuando las olimpiadas han dejado el protagonismo a otros acontecimientos deportivos, U.S. Gold vuelve a insistir con un programa poco elaborado gráficamente pero con una gran jugabilidad.

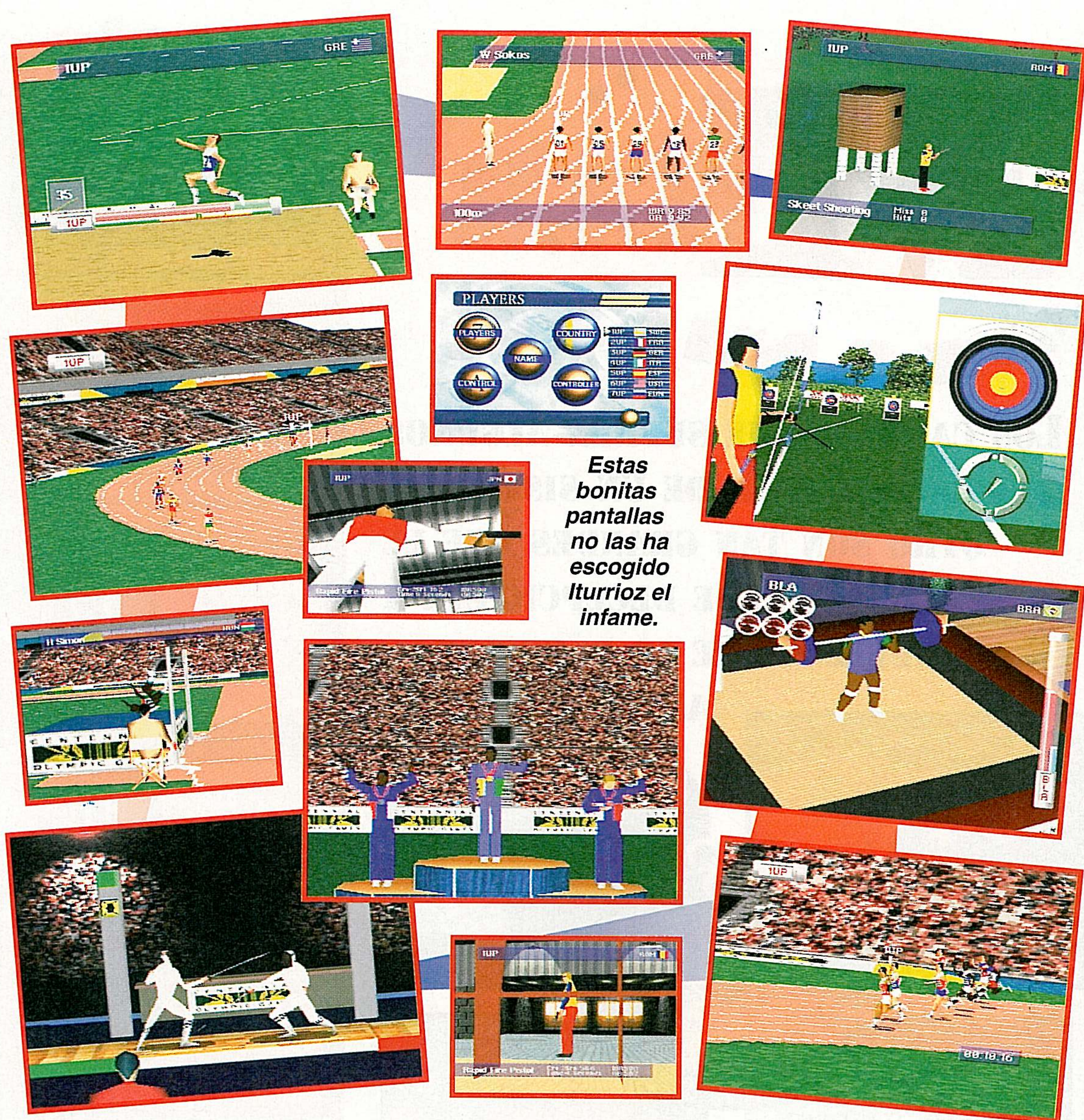
Una de las medallas que puede colgarse **U.S. Gold**, es haber logrado la licencia oficial de la mayoría de acontecimientos deportivos de los últimos años. En esta ocasión la historia se repite, ya que después de **OLYMPIC GOLD** (*MD, MS* y *GG*) centrado en las olimpiadas de Barcelona, vuelve a la carga con los juegos de Atlanta. Curiosamente, el título elegido para el lanzamiento en ***PlayStation*** y ***Saturn*** elimina la palabra «*summer*» incluida en las versiones de ***SNES***, ***MD*** y ***GB***, aunque es posible que con ello se evite cualquier tipo de relación con el lamentable cartucho para los sistemas de 16 *bits*. El grupo programador, **Silicon Dreams**, ha optado claramente por los polígonos puros y duros, sin realizar una mínima elaboración gráfica. Este aspecto, resulta su mayor inconveniente a primera vista, sobre todo si se tiene en cuenta la calidad lograda por sus recientes y directos competidores en este género. A esta falta de vistosidad hay que sumar la brusquedad tanto en los movimientos de cámara como en el *scroll* en determinadas pruebas del juego. A pesar

Afortunadamente en este modesto medallero no hace acto de presencia ningún payasete yankee. El oro ya es vuestro.

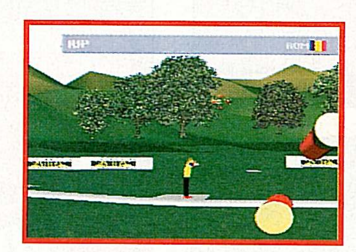




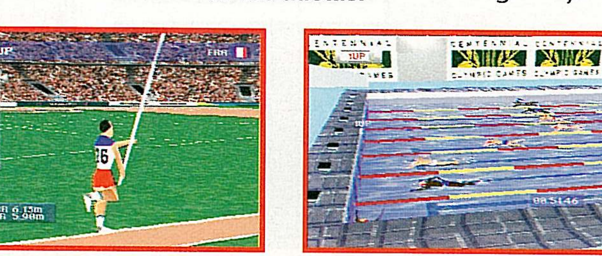




Estas bonitas pantallas no las ha escogido Iturrioz el infame.
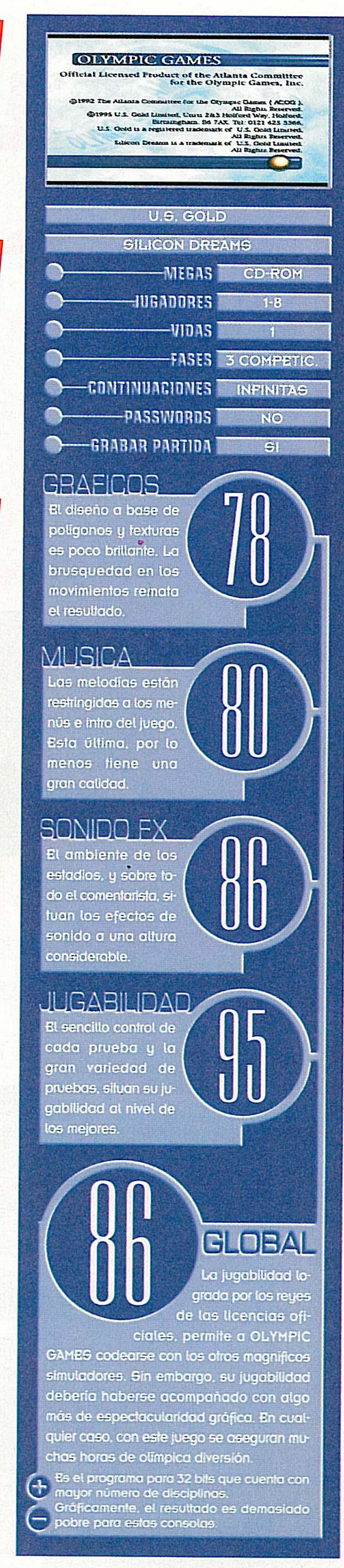


Como podéis ver la calidad gráfica de todos los escenarios esta muy lograda, aunque no podemos decir lo mismo de los atletas.



de estos inconvenientes, la principal cualidad del compacto es su enorme jugabilidad. El control de las diferentes pruebas combina la fuerza con la precisión, sin llegar a cotas demasiado complejas. Además al incluir 15 pruebas se convierte en el programa con mayor número de disciplinas. Estas, se encuentran divididas en cinco grupos (carreras, lanzamientos, saltos, disparo y otras) entre las que la esgrima y la halterofilia constituyen una novedad en los 32 *bits*. Una intro con alusiones a las olimpiadas de la Grecia clásica, y un animado narrador, que ofrece comentarios sobre los atletas más destacadaos, sirven como complementos a un juego mejor de lo que podía esperarse a simple vista. Si buscas sólo jugabilidad, esta es una de las mejores opciones.

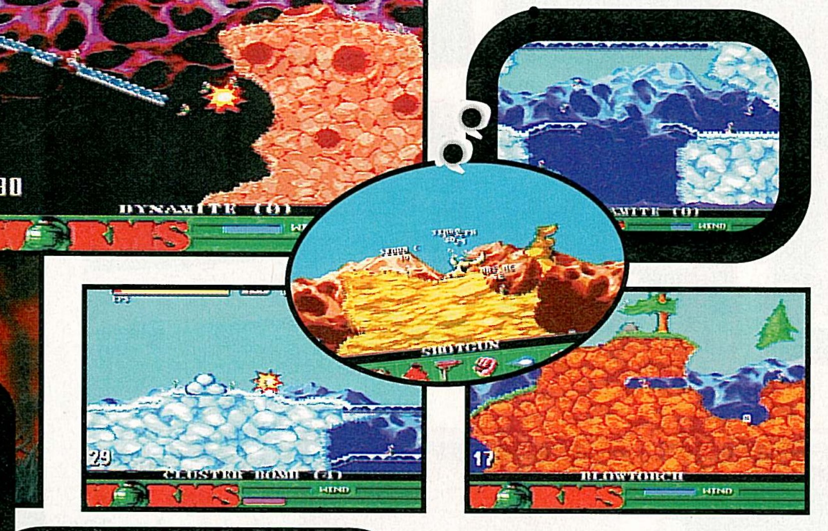
JAVIER ITURRIOZ

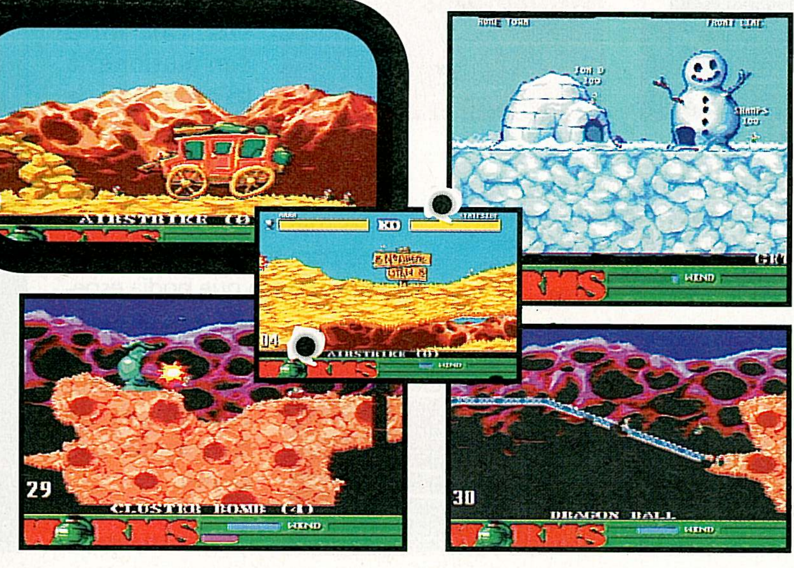


PARA MATAR EL GUSANILLO

LOS CAMBIOS QUE SUFREN ALGUNOS JUEGOS AL PASAR DE UN SISTEMA A OTRO SON TAN GRANDES QUE EL RESULTADO PUEDE DECEPCIONAR A AQUELLOS QUE LO CONOCIERAN ANTERIORMENTE.



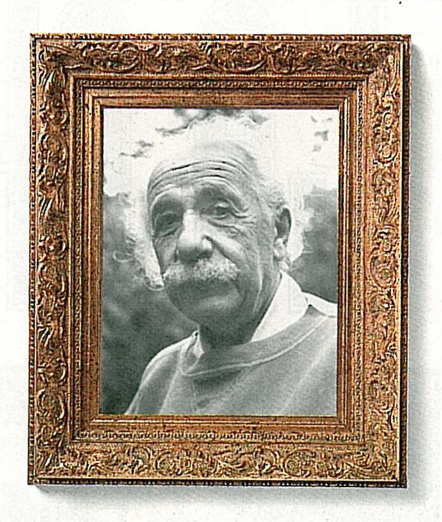


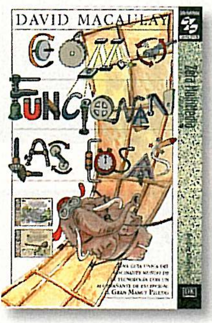


WORMS para *Mega Drive* está, sin duda, entre esos casos. Aunque en esencia siga siendo el mismo programa que vimos en *Amiga, PlayStation* o *Saturn*, esta nueva versión para *Mega Drive* ha perdido gran parte de aquella brillantez y sin que haya ninguna justificación de tal rebaja. **WORMS** es uno de los juegos más elementales y sencillos de los últimos tiempos y con casi ningún alarde técnico, pero este **WORMS** no ha alcanzado, ni por asomo, la calidad gráfica de sus predecesores. Si a eso añadimos que se han eliminado algunas armas (minas y misiles teledirigidos), utensilios (barreras, lianas y garfios) y casi todas las voces de los personajes, comprenderéis nuestra decepción. Si no conocéis las anteriores versiones os gustará, pero si ya las habéis visto, os dejará un poco fríos debido a sus grandes pérdidas.

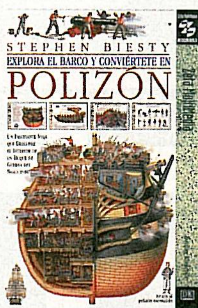
DE LUCAR

Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia

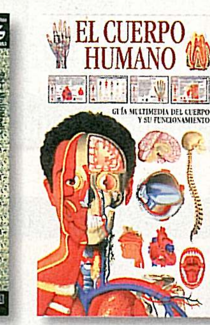




WINDOWS / MAC



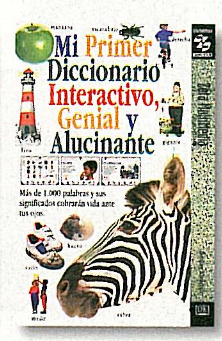
WINDOWS



WINDOWS / MAC



WINDOWS / MAC



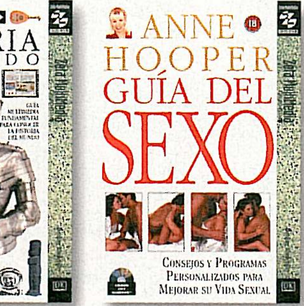
WINDOWS / MAC



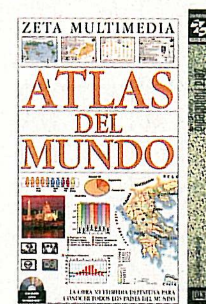
WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS



WINDOWS







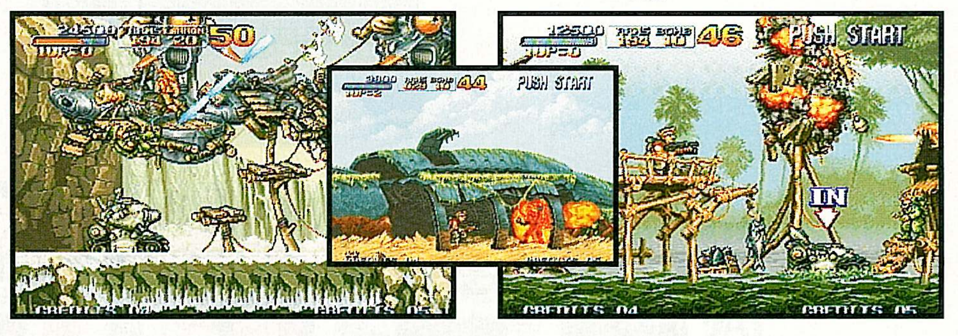
Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse !!



y Tiendas El Corte Inglés

METAL SLUG

LA CHAQUETA





FASE 1: VILLENEUVE MT.

Te encuentras en una espesa selva amazónica rodeado de una impresionante cantidad de enemigos. Súbete en tu tanqueta, e intenta llegar sano y salvo al enemigo final, que se encuentra justo detrás de la infame cascada.



N*eo Geo CD* vuelve a deleitar a sus usuarios con **METAL SLUG,** un impresionante y divertidísimo shoot'em-up creado por la compañía nipona **Nazca Corporation**. Muy en la línea de juegos como TOP HUNTER o CYBERLIP esta joya que supera, tanto técnica como gráficamente a las anteriores producciones del género, posee los requisitos fundamentales para alcanzar el éxito. **METAL SLUG,** recrea las desven-





SHOOT'EM-UP

METALICA

METAL SLUG es el último título para Neo Geo CD que ha llegado a nuestras manos. Su calidad gráfica, sus animaciones, las melodías y efectos de sonido acompañan a la excelente jugabilidad de este trepidante shoot'em-up, recién estrenado en los salones recreativos. Como siempre, la consola de SNK vuelve a sorprendernos.







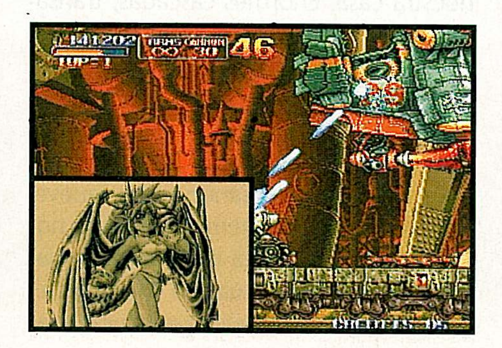


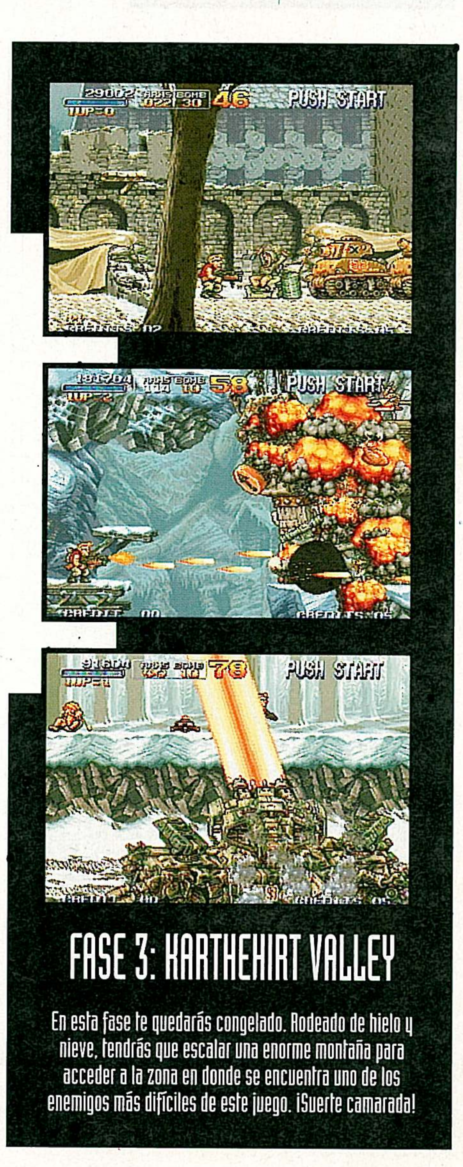
FASE 2: RONBERTBURG CITY

A tu paso por esta miscelánea de escenarios, llegas a una caótica estación de trenes. Tras abandonarla te encuentras en pleno Londres, totalmente destruido por los batallones implacables del malvado General Morden.



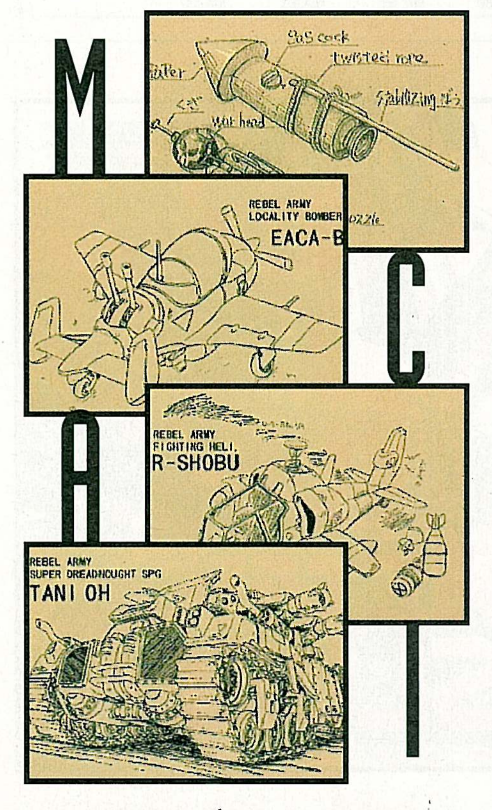
turas de un soldado llamado Marco Rossi y su compañero Tarma Roving (que puede ser seleccionado por un segundo jugador). Su misión será derrotar al malvado General Morden y a sus miles de estúpidos y pintorescos secuaces. Para lograrlo, dispondréis de todo un impresionante arsenal armamentístico que obtendréis al liberar a los prisioneros que se encuentran a lo largo de cada una de las misiones. Un letal lanza-cohetes, ametralladoras Uzi, pistolas de 9 mm. o una poderosa tanqueta son sólo algunos ejem-



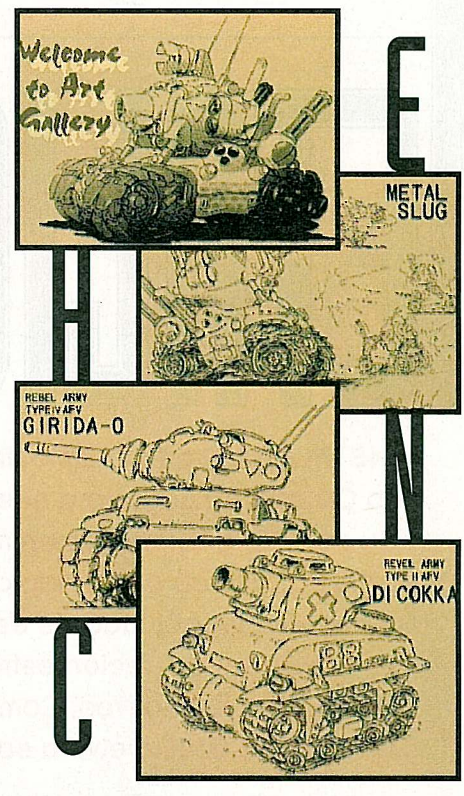


FASE 3: HARTHEHIRT VALLEY

En esta fase te quedarás congelado. Rodeado de hielo y nieve, tendrás que escalar una enorme montaña para acceder a la zona en donde se encuentra uno de los enemigos más difíciles de este juego. ¡Suerte camarada!

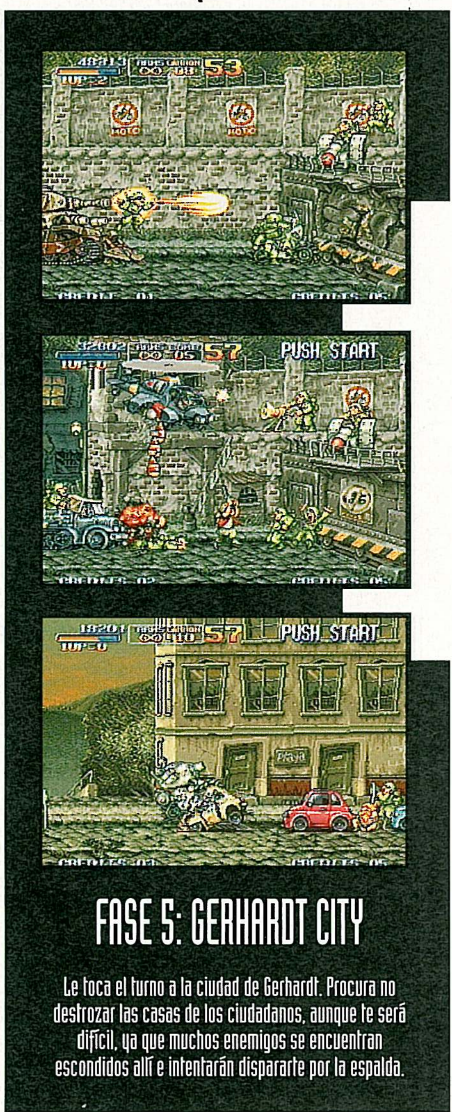






FASE 4: ON THE RIDGE

También conocido como el valle de la muerte. En esta misión, tendrás que atravesar un poblado anclado en el tiempo y destruir a todo lo que se te ponga por delante. El enemigo final es lo más parecido a la infame mandanga de The Punisher.

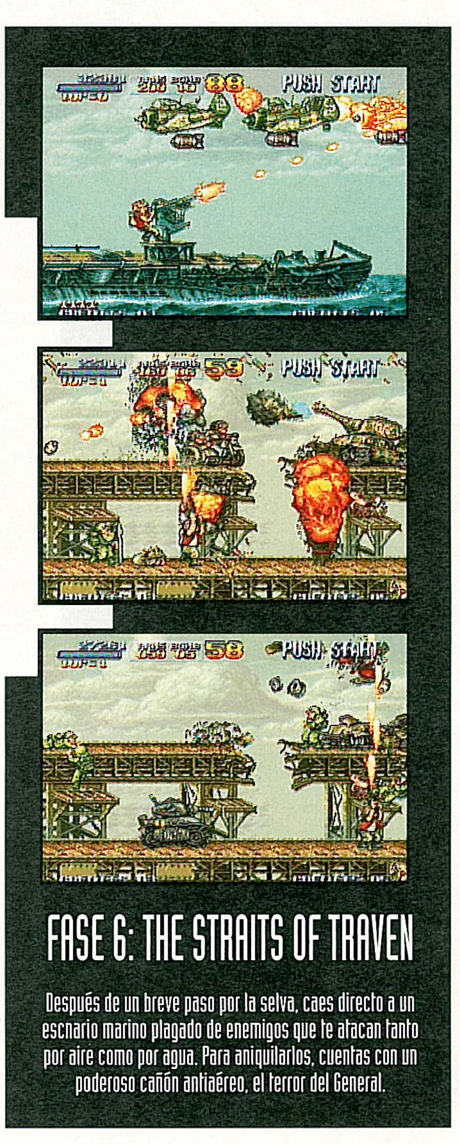


FASE 5: GERHARDT CITY

Le toca el turno a la ciudad de Gerhardt. Procura no destrozar las casas de los ciudadanos, aunque te será difícil, ya que muchos enemigos se encuentran escondidos allí e intentarán dispararte por la espalda.



plos de lo que podremos utilizar. Los escenarios de cada una de las misiones son dignos de colgarse en las paredes de nuestra casa. Enormes cascadas, transatlánticos encallados o casas en ruinas completan un espectacular entorno visual que iremos "transformando" a nuestro paso. Los gráficos y animaciones son absolutamente brillantes. Los gestos de nuestro personaje cuando no se mueve, o los rostros de los enemigos cuando nos ven aparecer con una arma potente harán que de vez en cuando soltemos alguna carcajada. La música es similar a las

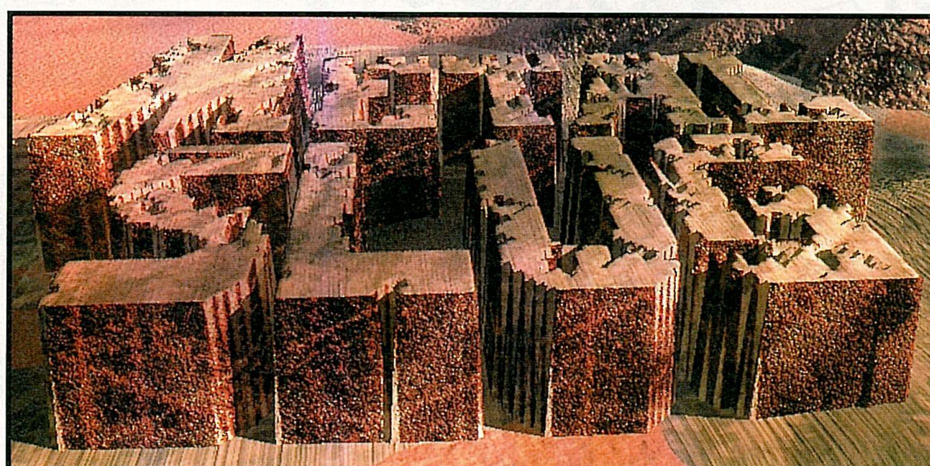


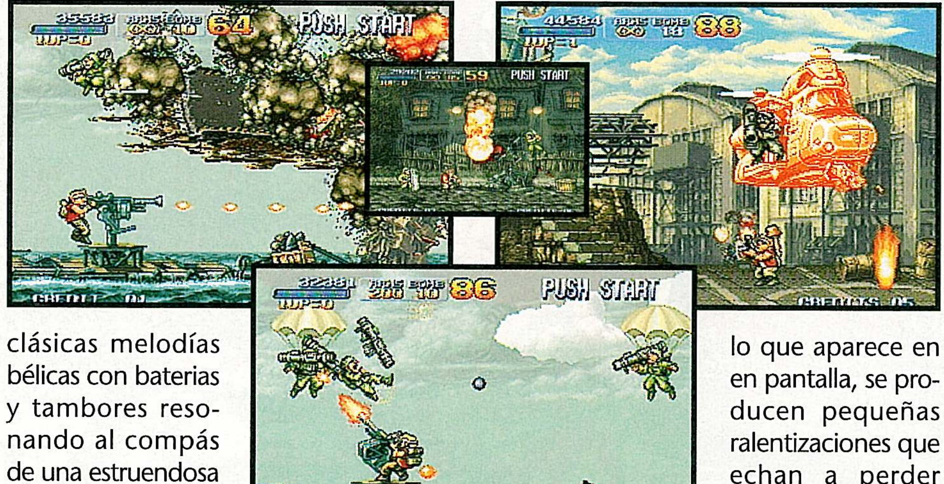
FASE 6: THE STRAITS OF TRAVEN

Después de un breve paso por la selva, caes directo a un escnario marino plagado de enemigos que te atacan tanto por aire como por agua. Para aniquilarlos, cuentas con un poderoso cañón antiaéreo, el terror del General.









clásicas melodías bélicas con baterias y tambores resonando al compás de una estruendosa orquesta de fondo. Unos efectos de sonido potentes y bastante variados, que recuerdan mucho al popular CANNON FODDER, componen, junto a la banda sonora, el entorno audio ideal. Aunque también hay que reconocer que **METAL SLUG** tiene algún defectillo. Cuando destruimos casi todo lo que aparece en en pantalla, se producen pequeñas ralentizaciones que echan a perder parte del gran trabajo realizado por los programadores. Aún así la última creación de **Nazca Corporation** se sitúa directamente en el sagrado podio de los mejores *shoot'em-up* de *Neo Geo* gracias a su enorme y contrastada calidad.

ASIKITANGA



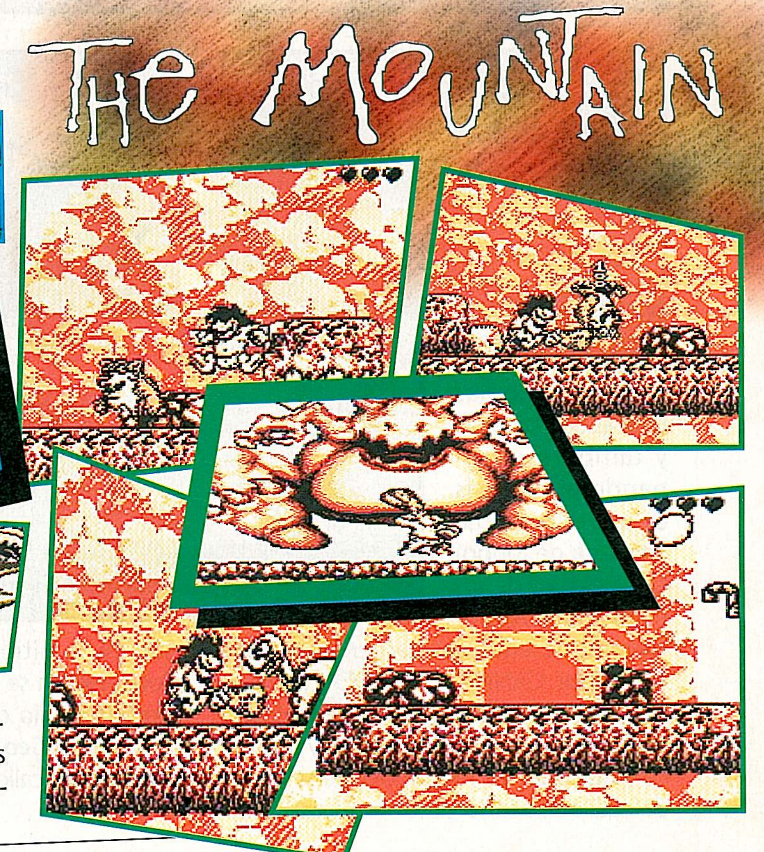


PESE A LLEVAR YA CASI DOS TEMPORADAS ENTRE NOSOTROS, AUNQUE EN NUESTRO PAIS APAREZCA JUSTO AHORA, HAY QUE RECONOCER QUE MUY POCOS JUEGOS HAN LOGRADO SUPERAR A ESTE PREHISTORIK MAN A NIVEL TECNICO. EN OTROS ASPECTOS, POR DESGRACIA, EL TITULO QUE NOS OCUPA SE QUEDA BASTANTE REZAGADO RESPECTO A SUS COMPETIDORES.

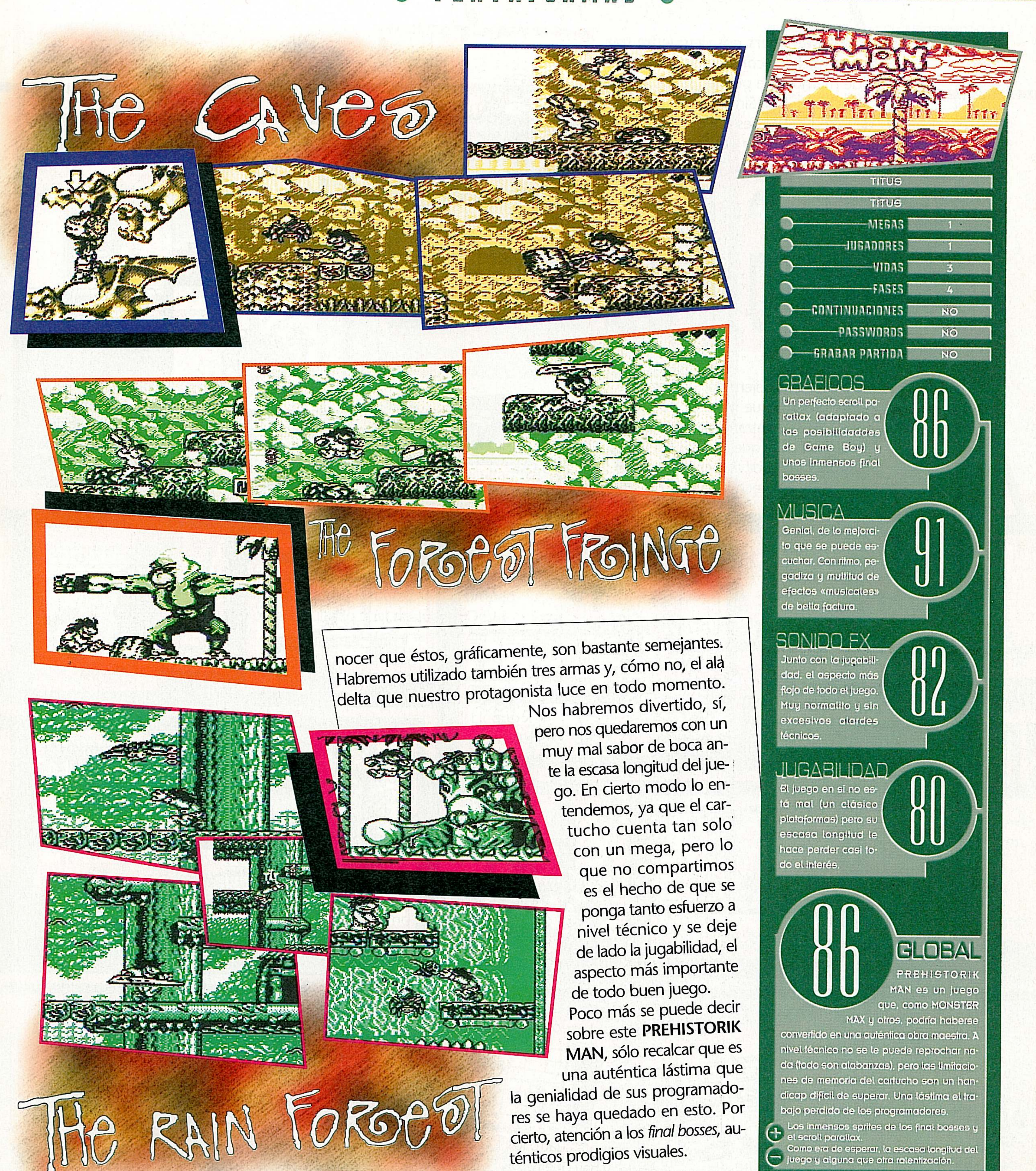
La primera sorpresa nos la llevaremos cuando la pantalla de presentación aparezca ante nosotros. Hasta ocho planos distintos de *scroll* hemos llegado a contabilizar, todo ello sin perder un ápice de suavidad y, mejor aún, ambientado con una soberbia música que nos acompañará prácticamente durante todo el juego. Por suerte, el *scroll parallax* no se quedará solo en la presentación, ya que prácticamente todos los niveles hacen gala de este efecto, muy poco usual en la portátil de **Nintendo**. Hasta aquí, todo bien. El problema llegará cuando, tras jugar un buen rato (y perder numerosas vidas, por cierto) el juego llegue a su fin. Habrán sido únicamente cuatro los niveles que hayamos superado, y hay que reco-

AROMAS

DURANTE EL JUEGO DISPONDREMOS DE HASTA TRES ARMAS DIFERENTES: EL CLASICO GARROTE, UN MAZO DE DIMENSIONES INCREIBLES Y UN PECULIAR INVENTO QUE LANZAREMOS A NUESTROS ENEMIGOS. SOLO PODREMOS UTILIZAR UNO CADA VEZ







nocer que éstos, gráficamente, son bastante semejantes. Habremos utilizado también tres armas y, cómo no, el ala delta que nuestro protagonista luce en todo momento.

Nos habremos divertido, sí, pero nos quedaremos con un muy mal sabor de boca ante la escasa longitud del juego. En cierto modo lo entendemos, ya que el cartucho cuenta tan solo con un mega, pero lo que no compartimos es el hecho de que se ponga tanto esfuerzo a nivel técnico y se deje de lado la jugabilidad, el aspecto más importante de todo buen juego.

Poco más se puede decir sobre este **PREHISTORIK MAN**, sólo recalcar que es una auténtica lástima que la genialidad de sus programadores se haya quedado en esto. Por cierto, atención a los *final bosses*, auténticos prodigios visuales.

J. C. MAYERICK

	TITUS
	TITUS
MEGAS	1
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	4
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 86
Un perfecto scroll parallax (adaptado a las posibilidaddes de Game Boy) y unos inmensos final bosses.

MUSICA 91
Genial, de lo mejorcito que se puede escuchar. Con ritmo, pegadiza y multitud de efectos «musicales» de bella factura.

SONIDO FX 82
Junto con la jugabilidad, el aspecto más flojo de todo el juego. Muy normalito y sin excesivos alardes técnicos.

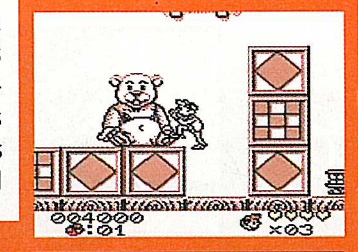
JUGABILIDAD 80
El juego en sí no está mal (un clásico plataformas) pero su escasa longitud le hace perder casi todo el interés.

86 GLOBAL
PREHISTORIK MAN es un juego que, como MONSTER MAX y otros, podría haberse convertido en una auténtica obra maestra. A nivel técnico no se le puede reprochar nada (todo son alabanzas), pero las limitaciones de memoria del cartucho son un handicap difícil de superar. Una lástima el trabajo perdido de los programadores.

+ Los inmensos sprites de los final bosses y el scroll parallax.
− Como era de esperar, la escasa longitud del juego y alguna que otra ralentización.

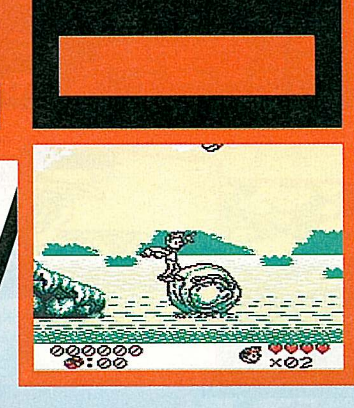
SPIROU

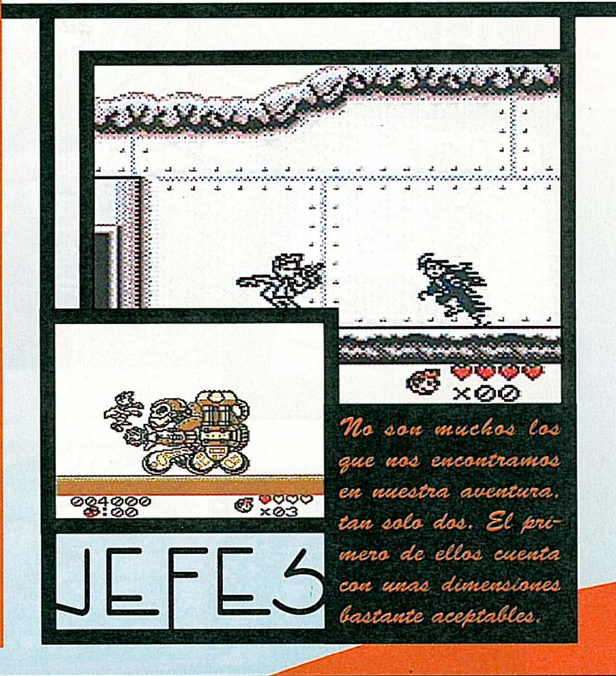
Bit Managers nos demuestra una vez más que con apenas dos megas de memoria se pueden hacer auténticas virguerías. Sin dotar a sus juegos de excesivos alardes técnicos, sus títulos destacan por hacer que lo excepcional



TODO SIGUE =

sea totalmente normal. Por ejemplo, un *scroll* de pantalla suave, por sencillo que parezca, todavía nos cuesta Dios y ayuda encontrarlo en un juego de ***Game Boy***. **SPIROU**, al igual que TINTIN EN EL TIBET, goza de un estupendo *scroll* de pantalla cuya principal virtud radica en el hecho de que no

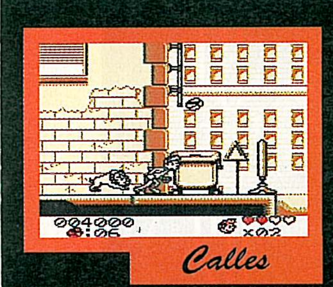




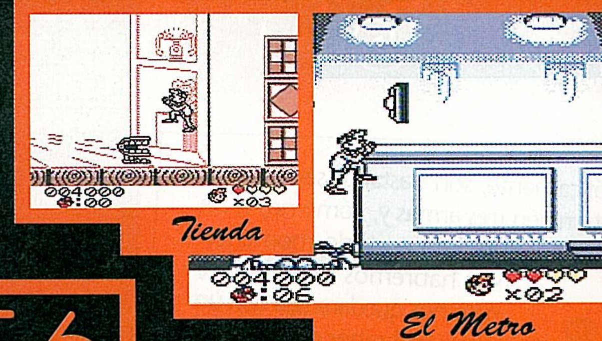
JEFES

No son muchos los que nos encontramos en nuestra aventura, tan solo dos. El primero de ellos cuenta con unas dimensiones bastante aceptables.

NIVELES

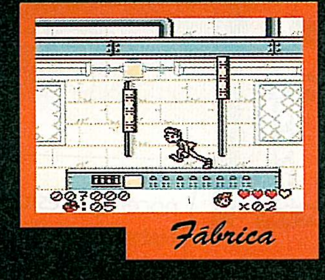


Calles

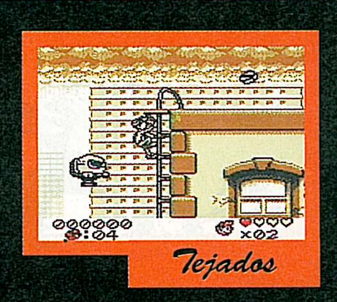


Tienda

El Metro

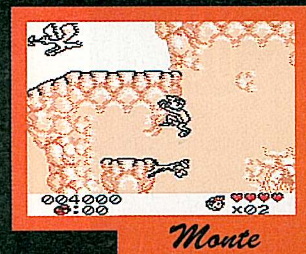


Fábrica

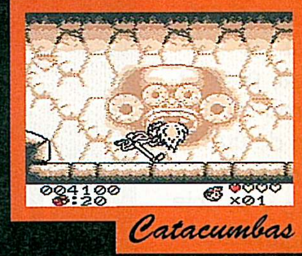


Tejados

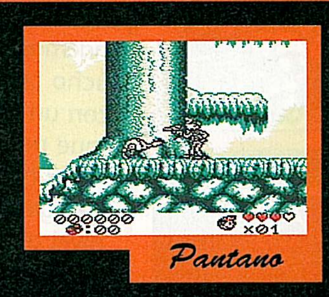




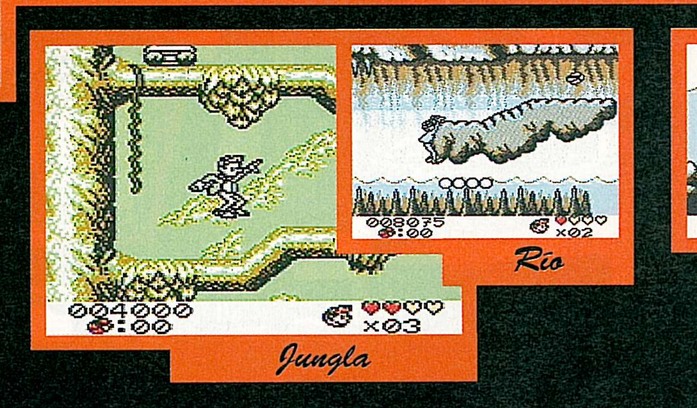
Monte



Catacumbas



Pantano

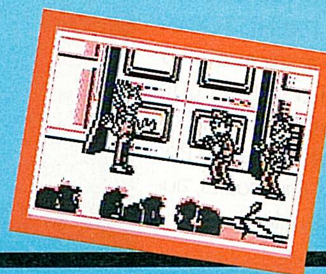


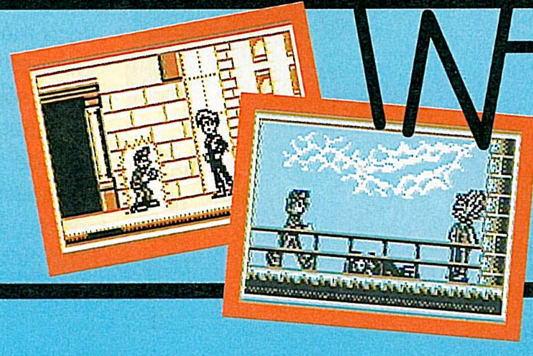
Jungla

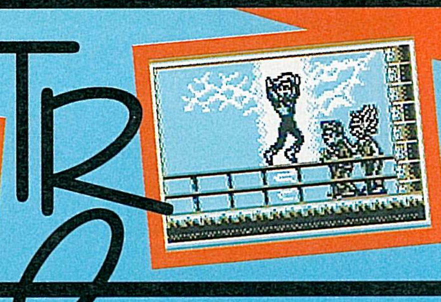
Río

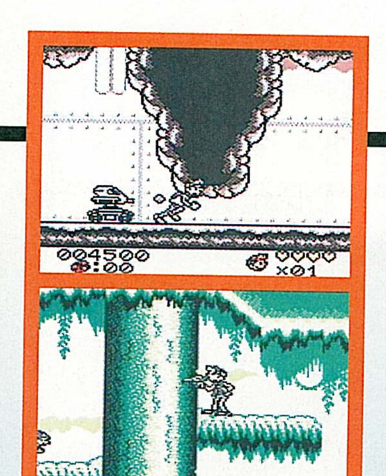
INTRO











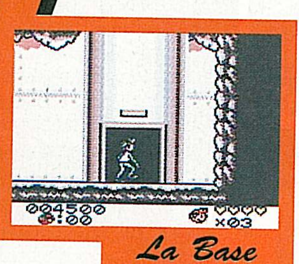
ANIMACION

He aquí una parte de las numerosas animaciones que se han diseñado para dar vida a SPIROU. Saltar, correr, arrastarse, disparar, trepar... La lista es casi infinita. En estas ocasiones es cuando debemos compadecer a los animadores, ya que detrás de todo esto hay muchas horas de trabajo.

nos daremos cuenta de que está ahí (como un buen árbitro de fútbol). La dificultad de todo esto se acrecenta cuando observamos que los gráficos de cada uno de los niveles están trabajados al máximo, con cuidados mapeados en los que no se deja absolutamente nada al azar. Animar a **Spirou** ha supuesto un trabajo adicional para los grafistas, aunque el esfuerzo se ve compensado con el resultado final del juego. Destacar que tantas animaciones no han impedido que **Spirou** pueda ser controlado con total facilidad. Llegamos a lo negativo. Son muchos ya los juegos de **Infogrames** que han explotado al máximo las plataformas, y eso acaba cansando. Por lo menos la dificultad ha descendido considerablemente y las melodías son buenas. En fin, un juego que, de no ser por su explotado sistema de plataformas, cosecharía mejores resultados. Y es que a veces uno no hace lo que puede, sino lo que le dejan...

J. C. MAYERICK

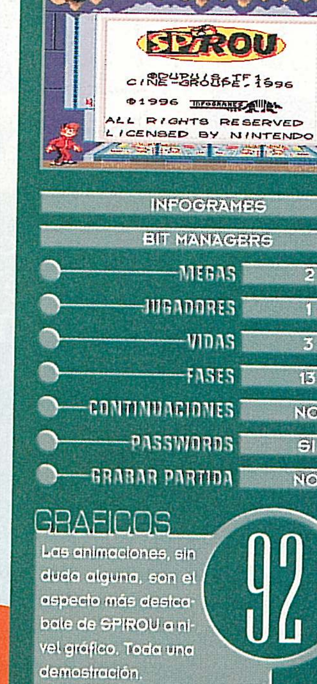
Shoot'em-up



La Base

Cueva





INFOGRAMES	
BIT MANAGERS	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	13
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92

Las animaciones, sin duda alguna, son el aspecto más destacable de SPIROU a nivel gráfico. Toda una demostración.

MUSICA 89

Es ciertamente meritorio hacer tan buenas músicas con el escaso potencial sonoro de nuestra pequeña Game Boy.

SONIDO FX 85

Igual de meritorio que crear buenos efectos de sonido, y los de SPIROU son sólo normalitos, sin nada excepcional.

JUGABILIDAD 88

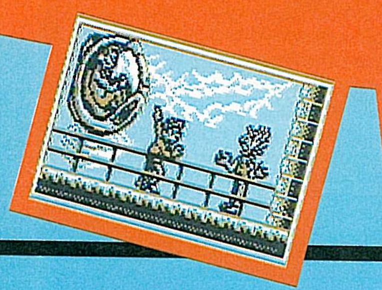
Aunque cuenta con alguna que otra fase fuera de lo común, no deja de ser el juego estandard que gusta a Infogrames.

89 GLOBAL

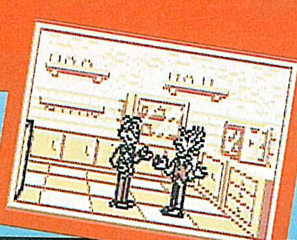
Infogrames explota a los héroes del cómic. LOS PITUFOS, OBELIX, TINTIN y ahora SPIROU. No estaría de más si de vez en cuando variasen el desarrollo de sus juegos. Suerte que al mando de las versiones para Game Boy están los señores de Bit Managers, capaces de sacarles del pozo para crear un buen juego a partir de una idea nada original.

+ Las numerosas animaciones de SPIROU, el perfecto scroll de pantalla y los gráficos.

− El sistema de juego no deja de ser más de lo mismo. La fase del río empieza a oler...











El Boombazo del Verano

Conseguir que el clásico sistema de juego del TETRIS sea algo original es algo que tan solo los programadores de B. P. S. han podido lograr. TETRIS BLAST es, posiblemente, el juego de puzzle más divertido que se puede encontrar hoy.

Pero, ¿qué tiene este **TETRIS BLAST** que no tengan el resto de TETRIS que hay en el mercado? Bueno, digamos que a primera vista puede parecer exactamente lo mismo. Las diferencias llegan cuando, tras hacer una, dos, tres o cuatro líneas, éstas, en vez de desaparecer, se mantienen ahí, explotando únicamente las fichas marcadas como bomba. La onda expansiva de dichas bombas variará dependiendo del número de líneas que nos hagamos de una vez, por lo que puede ocurrir que, teniendo la pantalla llena de fichas, una simple explosión en cadena acabe con todos nuestros problemas. Como podéis ver, divertido es, pero si a esto le añadimos los tres modos de juego con que cuenta (ademas de los 2 jugadores), el númeroso grupo de enemigos al que nos enfrentaremos y unos gráficos y sonidos bastante aceptables, nos encontramos con un título imprescindible.

J.C. MAYERICK

Modo de juego

FIGHT
Un modo de juego en el que deberemos atrapar a nuestros enemigos con la onda expansiva.

CONTEST
El clásico modo en el que tan solo deberemos superar más y más niveles. Muy divertido.

TRAINING
Si quieres comenzar a jugar, lo mejor será que lo hagas practicando un poquito en este modo.

NINTENDO	
BULLET PROOF SOFTWARE	
MEGAS	1
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	50
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 78
Aceptables. Lo justo y poco más para un juego de estas características que, bien resuelto, no precisa de más.

MUSICA 81
Todo juego de puzzle necesita de unas pegadizas músicas para amenizar el juego. TETRIS BLAST cuenta con ellas.

SONIDO FX 75
¿Qué se puede decir del sonido? Un chascarrillo para las fichas, otro para el fin de partida y... poco más.

JUGABILIDAD 90
Sin duda lo más fuerte de TETRIS BLAST. Despegarse de él puede ser una tarea que requiere muchos sacrificios.

GLOBAL 88
Desde sus comienzos, Game Boy ha tenido en los juegos de tipo puzzle sus compañeros más fieles. Por eso no es de extrañar que TETRIS BLAST se convierta en la bomba del verano (o de lo poco que nos queda de él) como uno de los juegos más adictivos que existen para la portátil. Si buscas diversión a toda prueba, hazte con él.

+ Su excepcional jugabilidad y la enorme adicción que provocará.
− Debido al sistema de juego, acabarse casi todos los niveles no supone gran problema.

Tin tin, ¿quién es?

No le hace falta presentación. Es su cuarta aparición en apenas unos meses y además ha conseguido que este humilde redactor acabe hasta el gorro de los franceses de Infogrames. Ellos son, me consta, los únicos culpables de la maldita dificultad de todos los TINTIN EN EL TIBET.



A estas alturas de la vida poco más se puede decir sobre este magnífico juego de **Bit Managers**. Ya hemos hablado suficientemente de él, del gran número de niveles de que consta, de la perfecta animación de Tintin o de las cuidadas músicas que lo ambientan. Con él en nuestras manos podemos decir que **TINTIN EN EL TIBET** para ***Game Gear*** es como la versión de ***Game Boy*** pero en color, algo lógico teniendo en cuenta las similitudes entre ambas máquinas. Los *cinemas*, por tanto (sin duda una de las sorpresas que guarda este juego), cobran un mayor realismo gracias al colorido que se les ha impreso, consiguiendo fieles reproducciones de lo que podría ser, perfectamente, un auténtico cómic del periodista belga. Nada más, de la dificultad no vamos a comentar absolutamente nada. De ella ya hemos hablado demasiado. Si alguien quiere poner solución a eso, que lo ponga, si no, seguiremos metiéndonos con ella.

J. C. MAYERICK











AMIGMANIA

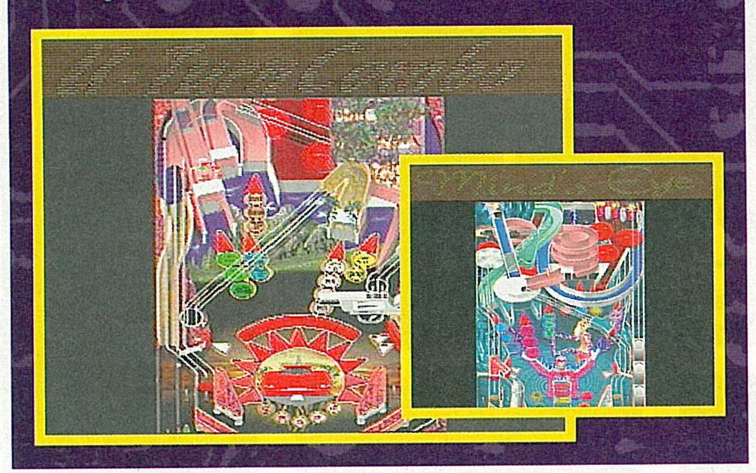
Coordinado por

THE PUNISHER

MAS PINBALL

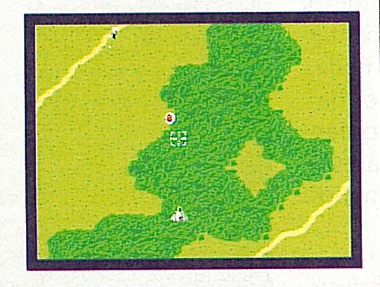
PINBALL BRAIN DAMAGE, UN DESAFIO A TU MENTE

Parecía que después de SLAM TILT descansaríamos una temporada de los pinball, pero no es así. Un desconocido equipo de programación ha realizado PINBALL BRAIN DAMAGE, que de momento cuenta con dos tableros. Dicho juego incluirá animaciones de tablero y mesas realizadas en Hi-Res y Super Hi-Res.



EL CLASICO QUE REGRESA POR LA PUERTA TRASERA

Seguro que a más de uno os sonará de antes la pantalla que se encuentra a los pies de estas líneas. Su parecido con XEVIOUS no es una coincidencia, se trata de DIVUMEX, y su programador ha intentado hacer una copia exacta de la recreativa de **Namco**. El parecido es tal que el autor del programa pone las fuentes de su versión a disposición de quien lo solicite, para que vean que no ha utilizado ninguna parte del código original en la versión de ***Amiga***. La *demo* que hemos podido testear tan solo tiene uno de los niveles terminado.



CONTROL TOTAL SOBRE TODOS TUS FICHEROS

Aunque hay gente que prefiere el DIRWORK, lo cierto es que el DIROPUS de **GP Software** es uno de los mejores programas para la gestión de ficheros que existen en la ac-

TOP ARCADE

Juego	Compañía	Nota
RODLAND	STORM • A500	93
PANG	OCEAN • A500	92
RAINBOW ISLANDS	OCEAN • A500	90
R-TYPE	ACTIVISION • A500	91
SUPER HANG ON	ELECTRIC DREAMS • A500	92

NOVEDADES



89

TOTAL FOOTBALL

Con poco de retraso, aparece por fin uno de los juegos de fútbol más divertidos que salieron el pasado año para consola. Su acción frenética te enganchará a la primera.

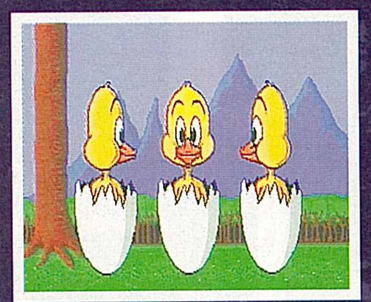


79

SWOS EURO 96

El mejor fútbol de la história ya tiene su edición de la Eurocopa. Las mejoras con respecto a la anterior versión son mínimas, pero están los jugadores del Euro´96.

DEMO DEL MES



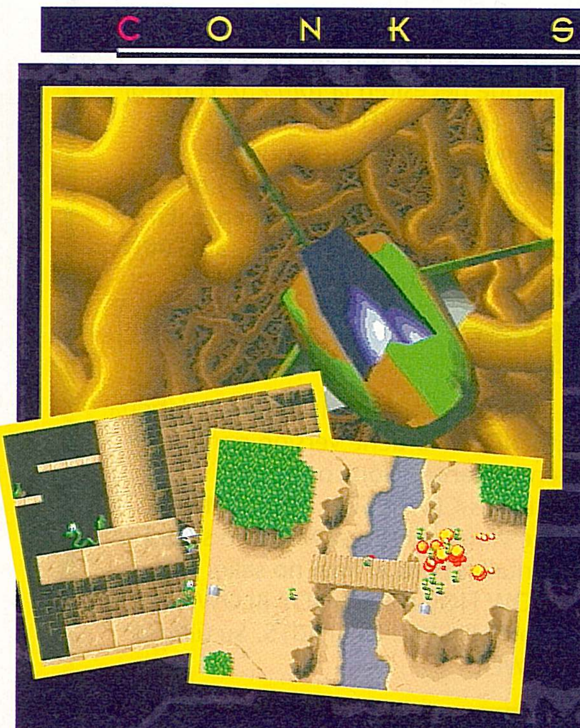
BUDBRAIN MEGADEMO

Aparecida a principios de los noventa, se convirtió en una de las demos más famosas de la época. Una de las partes más interesantes era cuando unos patitos se marcaban un rap.

Mientras esperamos que los grandes lanzamientos de otoño inunden el mercado, os ofrecemos información sobre los resultados de las «Parties» españolas además de alguna información sorpresa de lo que sucederá este mes. La noticia bomba... debajo de estas líneas



C O N K S Y S T E M



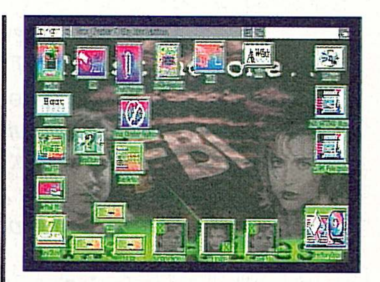
COMO CREAR UN JUEGO SEGUN ACID SOFTWARE

Los creadores de SKIDMARKS están dando los últimos retoques a lo que parece ser el parser para creación de juegos definitivo. GONK es un versátil sistema que te permitirá diseñar los más complejos juegos a golpe de ratón. El abanico de juegos a realizar es tan amplio que va desde los de plataformas a mata-marcianos, pasando por todo tipo de arcades. En la versión beta se incluyen juegos de muestra que demuestran lo que se puede hacer con este programa. Si nada falla, Acid Software lo lanzará en Octubre.

tualidad. Ya está disponible la última versión de este gran programa. Las innovaciones incluyen, entre otras cosas, la posibilidad de bajar ficheros directamente de cualquier sede FTP de **Internet**. Una buena opción que seguro encontrarán útil los «amigueros» que se desplazen por la red.

YA ESTAN AQUI LOS SUPER AMIGAS

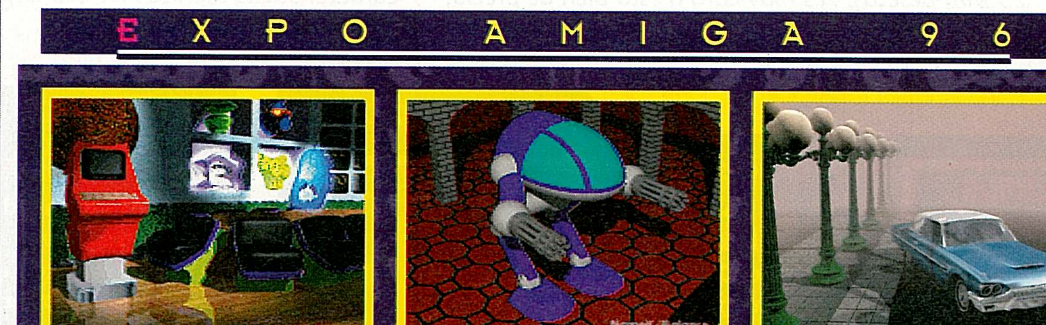
Aunque no lo terminamos de creer, parece que los señores de **PIOS** tendrán listo este mes un nuevo modelo de *Amiga*. Aunque no esta confirmado si llevará un *chip* ***Power PC***, parece que este aparato tendrá en su interior dos sistemas operativos distintos. Está bastante claro que uno de ellos será el Amiga Dos y el otro sistema podría ser MSDOS o MAC OS, por lo que este ordenador podría funcionar con *software* para cualquiera de estas dos plataformas. Si se incluyera el *chip* ***Power PC***, los fabricantes no descartan que también pudiera operar como **PC**. Además, en el último número de la prestigiosa revista inglesa EDGE se han visto las primeras imagenes de ***Power Amiga***, incluyendo pantallas del primer juego que se está desarrollando, un matamarcianos en 3D con *texture mapping*.



TU WORKBENCH SE VISTE DE LARGO

¿Tienes un ***Amiga AGA*** con algo de Ram y estás harto de esos aburridos fondos del *Workbench*? ¿Te gustaría poner iconos más alegres y coloristas a las particiones de Disco Duro? Pues estás de enhorabuena porque ha llegado *Graphics Workbench*. De una manera casi automática, este programa te permitirá cambiar los iconos y los fondos de pantalla por coloristas dibujos . En la versión *shareware* de dicho programa podremos elegir entre más de 20 distintos, incluyendo el que veis arriba.

E X P O A M I G A 9 6





SAN ANTONIO AMIGUERO REPITE UN AÑO MAS

Coincidiendo con el puente de la festividad de San Antonio se celebraron simultáneamente dos de las parties de Amiga más importantes de España. Fueron la EUSKAL III y la EXPO AMIGA SOUTHERN PARTY. De esta segunda, que se celebró en Cádiz, os ofrecemos algunas de las mejores pantallas presentadas a concurso en las categorías de gráficos en 3D. Está claro que los artistas españoles dibujando no tienen nada que envidiar a los del resto del mundo.



El Buzon



AQUI UN AMIGO

*Saludos de nuevo. Aquí van más preguntas. ¿DOOPSI,GRAC y REALITY SYSTEM están para **A500**? ¿Cuál es el mejor? ¿Cuánto vale la GRAFFITI? ¿Se puede conectar a la vez que una aceleradora? ¿Cuál será el precio del SURFER PACK? ¿El XP8, el LEADING LAP y el PANG están para **Amiga 500**? ¿Por qué no los pusiste en la lista de juegos para **A500** que te pregunté el mes pasado?*

Francisco Martín Galán (Madrid)

Hola de nuevo amigo **Francisco**. Aquí van las respuestas. En principio todos funcionan para ***A500***, pero es posible que necesiten la *rom 2.0*. El mejor aún está por ver. La GRAFFITI ronda las 15.000 pts. y puedes conectarla al tiempo que una aceleradora. Rondando las 17.000 pts. El PANG me olvidé de ponerlo. El XP8 lo estará próximamente. En cuanto al LEADING LAP, existe una versión para ***A500***, pero es tan lenta que ni te la puse.

DESAPARECIDO

*Hola, me llamo Miguel y me gustaría que me contestaras las siguientes preguntas: ¿Habrá LEGENDS y SPERIS LEGACY para **A500**? ¿Existe algún juego de Dominio Publico que sea un clon de MARIO? ¿Saldrá MORTAL KOMBAT III y el NBA JAM para **Amiga**? ¿Existe el SNOW BROS en **Amiga**?,¿Cuáles son los mejores juegos de lucha para **A500**? ¿Sacará algún juego más **Bloodhouse**, los creadores de STARDUST?.*

Miguel Guerrero Gracia (Sevilla)

Las respuestas son las siguientes: SPERIS LEGACY debería haber salido ya. LEGENDS sólo tiene versión para ***A1200***. Existen bastantes clónicos, el más destacable en DP es CRAZY SUE. NBA JAM está terminado hace varios meses, el MKIII no saldrá. Se vieron algunas pantallas pero al final no salió. Mis preferidos son SHADOW FIGHTER y BODY BLOWS, pero mucha atención al novel FIGHTING SPIRITS. Su último juego fue WATCHTOWER.

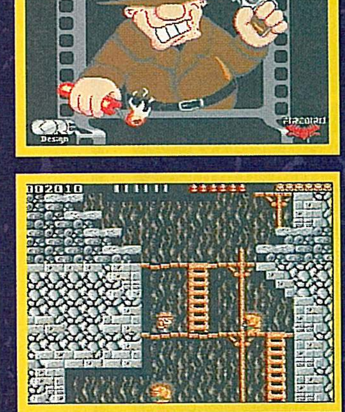
OLIMPICAMENTE

*Hola, me llamo Dani y tengo un **A500**. ¿Qué juego me recomiendas: SUMMER EDITION, SUMMER GAMES o INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE? ¿Qué revistas inglesas salen para **Amiga**, y si llegan aquí, con qué frecuencia lo hacen? ¿Cómo puedo hacerme socio del **Club de Usuarios de Amiga** del que habláis? Estoy pensando en comprarme una aceleradora por 25.000 pesetas, ¿es muy cara o está bien de precio?*

Daniel F. Piñeiro (Pontevedra)

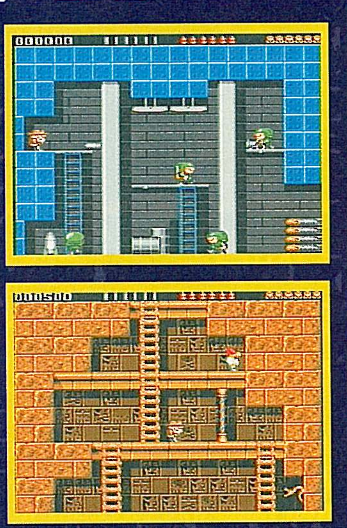
Sin dudarlo, y en mi modesta opinión, GAMES SUMMER EDITION es el mejor de todos los juegos. CU AMIGA, AMIGA SHOPPER, AMIGA POWER, AMIGA FORMAT y AMIGA USER INTERNATIONAL las encontrarás cada mes en los grandes kioskos. Recibirás información en unos días. El precio que me dices puede estar bien, aunque depende mucho de las características técnicas de esa tarjeta aceleradora: procesador, *ram*, etc..

El Clasico



Rick Dangerous

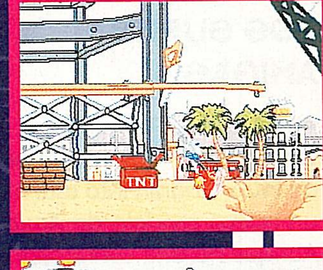
De la mano de la desaparecida Firebird, Core Design obtenía su primer gran éxito. Se trataba de uno de los arcades de plataformas más difíciles de todos los tiempos, dotado de un sentido del humor sin igual. Un clásico que nos dio grandes quebraderos de cabeza.

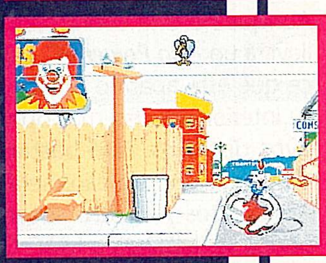


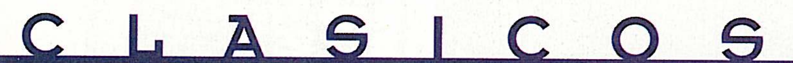
Ami Truco

Roger Rabbit

Si estáis atascados en algún nivel de este complicado arcade, enhorabuena, porque ahí va el truco refinitivo. Para pasar de nivel, mantened pulsadas las teclas ALT, mayúsculas, control, y seguidadmente F5. Por arte de magia pasaréis a la siguiente fase.



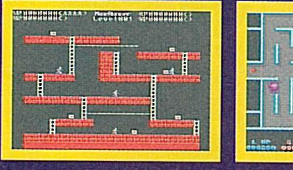


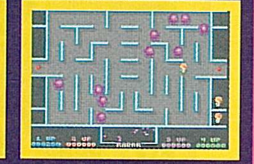




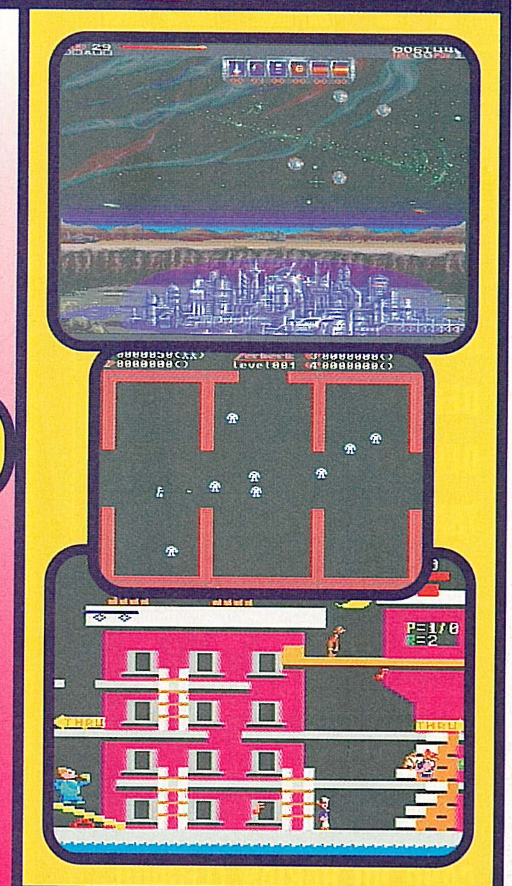
Aprovechando las vacaciones, hemos revuelto nuestra colección de discos en busca de las versiones para Amiga de los grandes clásicos de los ochenta, y la verdad es que nos hemos encontrado con algunas gratas sorpresas. Desde versiones de MARIO BROS hasta los clásicos de

NOSTALGIA





Spectrum pasados a 16 bits. No están todos, pero casi. Aquí encontraréis versiones de PSST, Mr DO, DONKEY KONG, POPEYE, GALAGA, BERZEK, MISSILE COMMAND, FRANTIC FREDDIE, etc. Si al ver estas pantallas estáis ansiosos por encontrar alguno de estos juegos, no os preocupéis, ya que todos son juegos de Dominio Publico y podréis conseguirlos por menos de lo que vale una barra de pan.





A 500

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	1
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

84	GRAFICOS
89	SONIDO
88	MUSICA
92	JUGABILIDAD
92	GLOBAL

De todos los clásicos hemos elegido el que es sin duda uno de los más carismáticos. DELUXE GALAGA es una delicia para los amantes de los shoot'em-up más carismáticos.

A PIE DE PISTA

ELECTRONIC ARTS BUSCA MANTENERSE A LA CABEZA DEL SECTOR DEPORTIVO DENTRO EN LOS 32 BITS. TRAS DAR EL SALTO EN FUTBOL (FIFA SOCCER´96), GOLF (PGA TOUR´96) Y BALONCESTO (NBA LIVE´96), SOLAMENTE LAS SAGAS DE HOCKEY Y FUTBOL AMERICANO NO HABIAN LLEGADO A LOS NUEVOS SOPORTES. PARA NO DEJAR LUGAR A DUDAS DE NINGUN TIPO, MUY PRONTO LLEGARAN HASTA NOSOTROS MADDEN´97 Y NHL´97 CON LOS QUE SE COMPLETA EL ABANICO DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS TRADICIONALES DE EA EN LOS 16 BITS. ESTE MES OS OFRECEMOS UN ANTICIPO DE LO QUE SERAN ESTOS NUEVOS LANZAMIENTOS CON LOS QUE SE COMPLETA EL GRAN SALTO A LOS 32 BITS.

▪ J. ITURRIOZ ▪









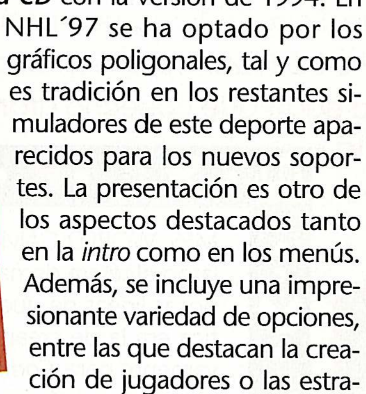


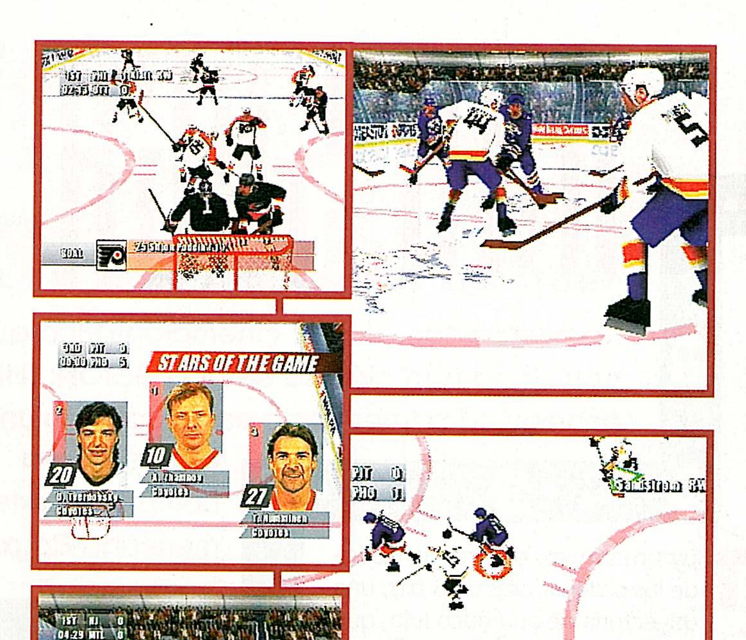


NHL'97

■ SATURN - PLAYSTATION ■

La saga de **Electronic Arts** sobre el hockey sobre hielo es una de las más numerosas dentro de los 16 *bits*. Aunque esta disciplina sea de las últimas en dar el salto hasta ***PlayStation*** y ***Saturn***, fue una de las pioneras en llegar hasta ***Mega CD*** con la versión de 1994. En NHL´97 se ha optado por los gráficos poligonales, tal y como es tradición en los restantes simuladores de este deporte aparecidos para los nuevos soportes. La presentación es otro de los aspectos destacados tanto en la *intro* como en los menús. Además, se incluye una impresionante variedad de opciones, entre las que destacan la creación de jugadores o las estrategias ofensivas y defensivas. El regreso de las luchas a puñetazo limpio, eliminadas en algunas versiones, y una mayor rapidez en el desplazamiento de los jugadores hacen prever un juego a la altura de los mejores del género.

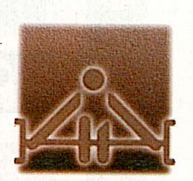













MADDEN'97

■ SATURN - PLAYSTATION ■

El famoso comentarista deportivo compartió protagonismo con **Joe Montana** dentro de los simuladores de fútbol americano. El salto a los 32 *bits* tiene como único competidor en ***Saturn*** a NFL QUATERBACK CLUB 96, mientras que en ***PlayStation*** tiene que enfrentarse al duro escollo de NFL GAME DAY. Para este lanzamiento se ha optado por mantener una concepción muy similar a la utilizada en sus antecedentes para 16 *bits* (prueba de ello es la no utilización de gráficos poligonales). La principal innovación es la inclusión de numerosas cámaras desde las que se puede seguir el juego. La licencia oficial ha permitido incluir jugadores y equipos reales a los que hay que unir la tradicional variedad de opciones. En resumen se trata de volver a utilizar una concepción tradicional que, gracias a su jugabilidad, ha dado muchos éxitos a **EA**.







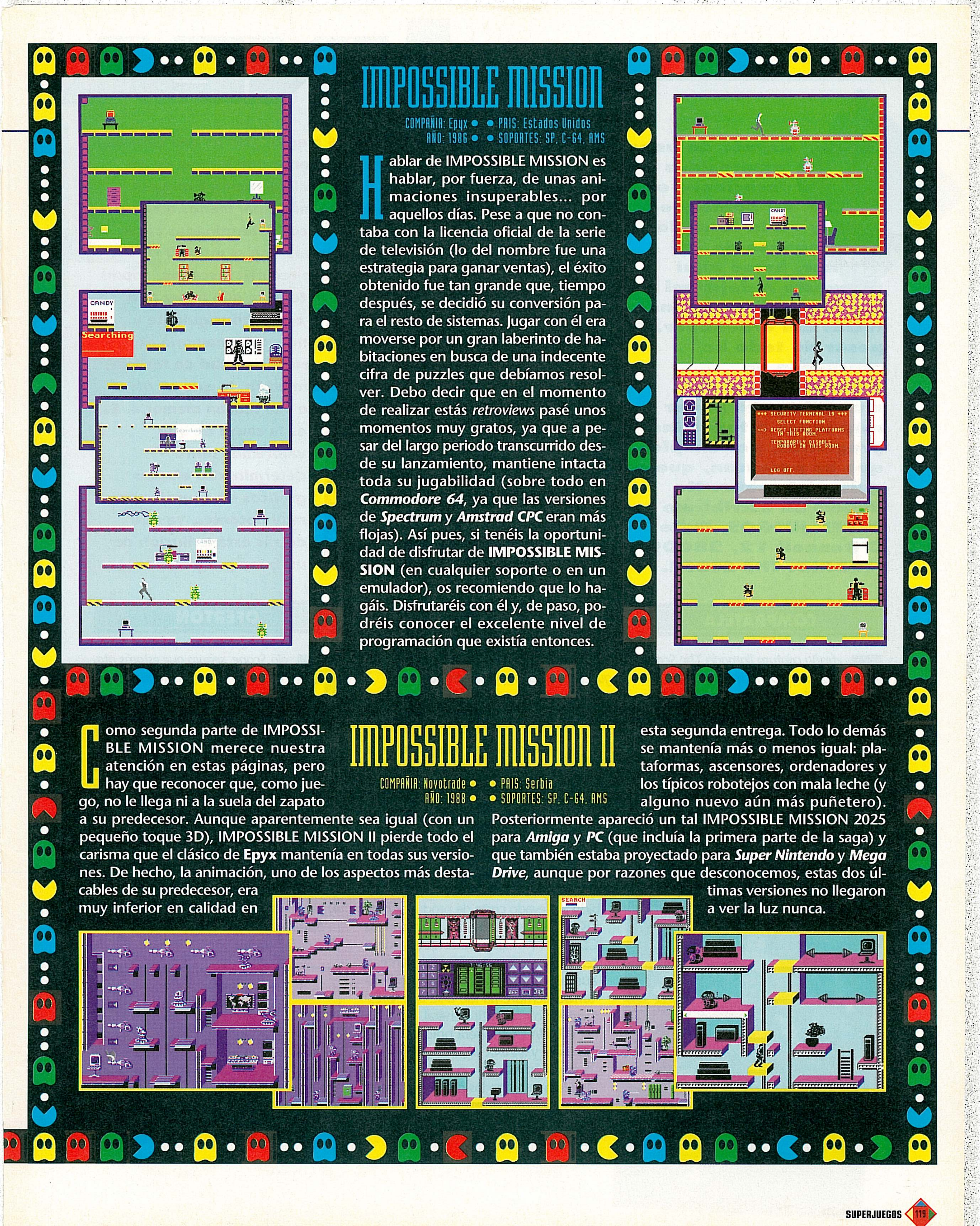



UNA SAGA EPYXCA

Aprovechando el tirón cinematográfico que Tom Cruise y compañía le han dado a la clásica serie MISSION: IMPOSSIBLE, aprovechamos la ocasión para traer hasta estas páginas una saga que cosechó grandes éxitos para la compañía norteamericana Epyx.

Epyx mantuvo, durante la época de los ordenadores de 8 *bits*, una trayectoria de auténtico lujo, que contrasta muy notablemente con la historia más reciente. Sagas como SUMMER GAMES (de la que en breve tendréis noticias en estas páginas), WINTER GAMES y PITSTOP o la serie STREET SPORTS, nacieron en la factoría norteamericana. Estos son sólo unos pocos ejemplos de lo que **Epyx** programó, el resto de la lista se completa con títulos como CALIFORNIA GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE y un largo etcétera demasiado extenso para las pocas líneas de que disponemos. Su política era la de crear dichos títulos exclusivamente para ***Commodore 64*** (el soporte que se imponía en **Estados Unidos** por aquella época), aunque luego terceras compañías se encargaban de hacer las correspondientes versiones de dichos juegos para el resto de sistemas, como el ***Spectrum*** o el ***Amstrad CPC***. Para empezar os dejamos con IMPOSSIBLE MISSION para ***Spectrum, Commodore 64*** y ***Amstrad CPC***, uno de los juegos más emblemáticos de la compañía que, a pesar de los años, aún hoy es capaz de levantar pasiones entre los más veteranos del mundo de los videojuegos.

J. C. MAYERICK



IMPOSSIBLE MISSION

COMPAÑIA: Epyx • PAIS: Estados Unidos
AÑO: 1986 • SOPORTES: SP, C-64, AMS

Hablar de IMPOSSIBLE MISSION es hablar, por fuerza, de unas animaciones insuperables... por aquellos días. Pese a que no contaba con la licencia oficial de la serie de televisión (lo del nombre fue una estrategia para ganar ventas), el éxito obtenido fue tan grande que, tiempo después, se decidió su conversión para el resto de sistemas. Jugar con él era moverse por un gran laberinto de habitaciones en busca de una indecente cifra de puzzles que debíamos resolver. Debo decir que en el momento de realizar estás *retroviews* pasé unos momentos muy gratos, ya que a pesar del largo periodo transcurrido desde su lanzamiento, mantiene intacta toda su jugabilidad (sobre todo en ***Commodore 64***, ya que las versiones de ***Spectrum*** y ***Amstrad CPC*** eran más flojas). Así pues, si tenéis la oportunidad de disfrutar de **IMPOSSIBLE MISSION** (en cualquier soporte o en un emulador), os recomiendo que lo hagáis. Disfrutaréis con él y, de paso, podréis conocer el excelente nivel de programación que existía entonces.

IMPOSSIBLE MISSION II

COMPAÑIA: Novotrade • PAIS: Serbia
AÑO: 1988 • SOPORTES: SP, C-64, AMS

Como segunda parte de IMPOSSIBLE MISSION merece nuestra atención en estas páginas, pero hay que reconocer que, como juego, no le llega ni a la suela del zapato a su predecesor. Aunque aparentemente sea igual (con un pequeño toque 3D), IMPOSSIBLE MISSION II pierde todo el carisma que el clásico de **Epyx** mantenía en todas sus versiones. De hecho, la animación, uno de los aspectos más destacables de su predecesor, era muy inferior en calidad en esta segunda entrega. Todo lo demás se mantenía más o menos igual: plataformas, ascensores, ordenadores y los típicos robotejos con mala leche (y alguno nuevo aún más puñetero). Posteriormente apareció un tal IMPOSSIBLE MISSION 2025 para ***Amiga*** y ***PC*** (que incluía la primera parte de la saga) y que también estaba proyectado para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, aunque por razones que desconocemos, estas dos últimas versiones no llegaron a ver la luz nunca.



Después de unas inmerecidas vacaciones en mi Santander natal y en la localidad tarraconense de Alcanar, heme aquí dispuesto a dejar mi sufrido moreno en las teclas del ordenador. A pesar de todo he procurado no desconectarme del mundillo para poder responder a todas las preguntas, por simples que os parezcan, que os quiten el sueño. No dudéis en escribirme a: SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

SUPER MARIO 64 tiene 64 megas. ¿No es una cantidad muy escasa si tenemos en cuenta que juegos de 16 bits, como SUPER S. F. II de MD, tienen 40 megas?

Cuanto más potente es una máquina, menos megas necesitan sus juegos para hacer determinadas cosas. Si SUPER MARIO KART no contara con el modo 7 de Super Nintendo y tuviera que recurrir a scaling, zooms y más efectos de ese tipo, lo tendría que hacer por software y no por hardware, con el consiguiente y considerable incremento de megas de memoria del juego. Los custom chips tienen la facultad de realizar, con mínima cantidad de información, lo que en otras consolas se hace por software con mucha memoria. Esa es la causa de que valoremos tanto determinados efectos gráficos en consolas no muy potentes, ya que detrás está la ilusión de un buen programador.

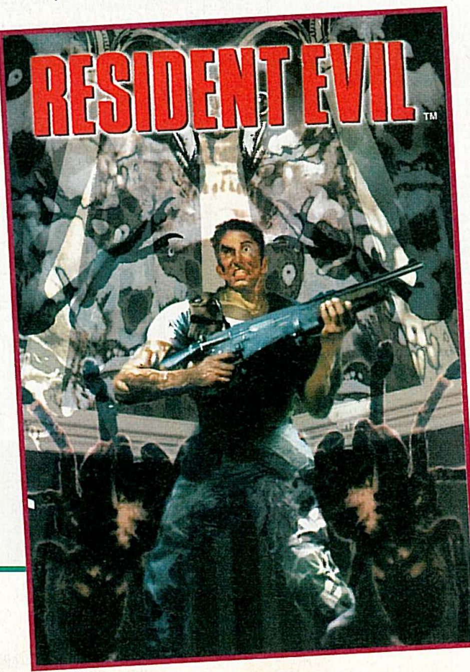


COMPRATELA

*Extraña criatura llamada **The Scope**, ¿cómo va la vida? Tengo una **Mega Drive** y estoy pensando en comprarme una **Saturn**, pero antes tengo unas dudas que espero que tú sepas resolvérmelas:*

*1) RESIDENT EVIL es una auténtica maravilla pero, ¿saldrá para **Saturn**? ¿Y WIPE OUT 2097? ¿Y el F1?*

*2) ¿Tiene **Nintendo** algún proyecto de CD-ROM para su **Nintendo 64**?*



*3) Por último, ¿serán el MANX TT y VIRTUA COP 2 de **Saturn** exactos a la recreativa?*

Espero no haberte atosigado con mis preguntas y gracias por adelantado.

Miguel Alexis Sánchez Asid, Granada

No te lo pienses más y corre a la tienda a por ella. 1) Creo que tendrás suerte porque se espera que los tres aparezcan en tu futura consola. El único *handicap* es que la fecha definitiva aún no está confirmada, pero todos los rumores apuntan a que su futura salida al mercado está confirmada.

2) No hay nada de momento, pero debido al elevado coste de producción de sus cartuchos en comparación con los CD-ROM no cabe duda que tarde o temprano se lo tendrán que plantear, aunque también es cierto que **Nintendo** siempre ha ido a su aire, prescindiendo del sentir general.

3) VIRTUA COP 2 será practicamente calcado, y MANX TT, aunque su programación es más complicada, probablemente siga los pasos de calidad que estableció mi querido SEGA RALLY.

Gracias a ti.

OFERTON

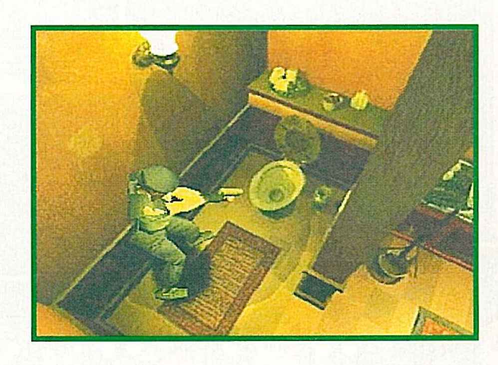
*Hola **Scope**, seguro que estarás atareado con todas las preguntas que te hacemos, y aquí van mis dudillas:*

*1) ¿**Sega Saturn** al precio de 29.900 es una oferta o un precio fijo?*

2) Ordéname de mejor a peor estos juegos: VIRTUA COP 2, DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION, WORLDWIDE SOCCER, FIGHTING VIPER, HEART OF DARKNESS, NIGHTS INTO DREAMS, MANX TT SUPER BIKE.

3) ¿Que chica crees que es más fuerte, Michelle o Sarah?

*4) ¿Van a sacar DESTRUCTION DERBY para **Saturn**? ¿Y RESIDENT EVIL? ¿Y alguno de CASTLEVANIA?*



DIRECTA

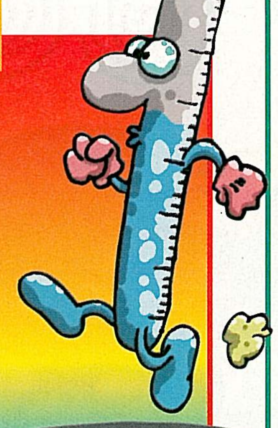


5) ¿Van a sacar VIRTUA HYDLIDE 2 para **Saturn**?
6) Ordéname de mejor a peor estos luchadores: Kage, Sarah, Duke, Sofia, Kazuya, Michelle, Orchid, Jago, Chun-li, Vega, Sonya y Rayden.
7) ¿Sacarán CHRONICLES OF THE SWORD para **Saturn**? ¿Y THE CITY OF LOST CHILDREN? ¿Y alguno de ajedrez?

Duke S. R. (Hospitalet)

Vaya preguntitas que me haces, pero en fin. 1) En teoría es una oferta, pero muchos esperamos que en **Navidad** ese precio baje incluso más. ¿Qué tal te sonaría una ***Saturn*** a 24.990?
2) Muchos de esos juegos, que supongo te refieres en su versión ***Saturn***, ni siquiera los hemos visto o apenas hemos podido tener un mínimo contacto con ellos. Así que el orden que te pongo corresponde a la espectación que en mi despiertan, y no si son mejores que otros. MANX TT SUPER BIKE, HEART OF DARKNESS, DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION, NIGHTS INTO DREAMS, VIRTUA COP 2, WORLDWIDE SOCCER y FIGHTING VIPERS.
3) Ninguna de las dos es de mis luchadores favoritos, pero me quedaría con Sarah.
4) Los dos primeros seguramente, y un CASTLEVANIA te puedo decir que está prácticamente confirmado.
5) La verdad es que si no lo lanzan tampoco se perdería nada la humanidad.
6) Si antes me ha costado, ahora con tanto nombre de distinto juego me resulta imposible. Si tengo que elegir a tres me quedo con Kazuya (su patada de ida y vuelta es magistral?, Kage y Chun-Li.
7) No se sabe nada, pero lo lógico es que en unos meses nos lleguen. De ajedrez se rumorea uno de **Kasparov**.

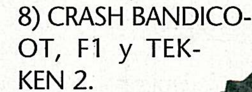
EL TERMOMETRO



CALIENTE:
■ El próximo futuro de Saturn y PlayStation, con juegos realmente soberbios y apetecibles.

TEMPLADO:
■ Los lanzamientos de Nintendo 64 en Japón, que salen con cuentagotas y hasta Septiembre no veremos nada nuevo.

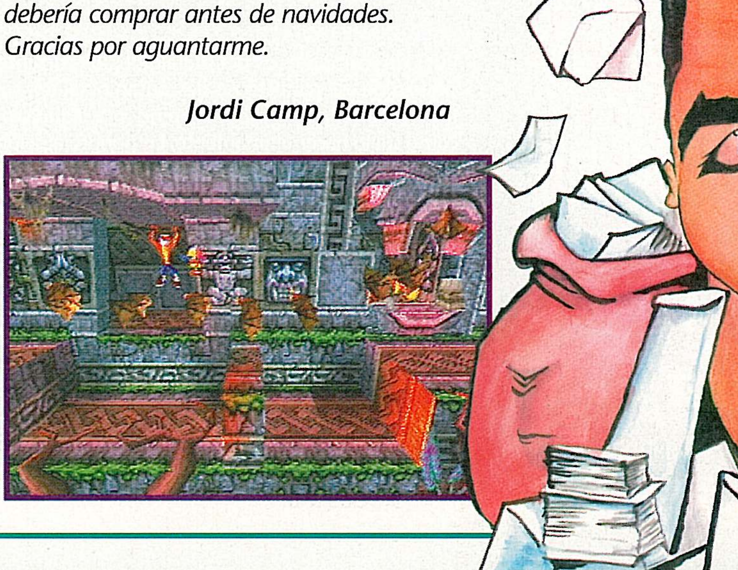
FRIO:
■ El precio de Saturn y PSX, ya que en algunas regiones no han llegado las rebajas.



PLAYMARTILLO

*Soy poseedor de una flamante **PlayStation** y no se por cuál juego decidirme:*
1) De estrategia, ¿cuál es el más indicado?
2) El RESIDENT EVIL es una joya que ya tengo, pero me he atascado en muchas ocasiones y me resulta difícil. ¿Hay algún truco?
3) Echo de menos más juegos tipo SIM CITY, ¿tendré la posibilidad de adquirir alguno en breve?
4) El PENNY RACERS, ¿es realmente bueno o sólo os gusta por tener coches reales y muchas opciones?
*5) De todo el catálogo de **PlayStation**, ¿qué juego ha supuesto para tí la mayor sorpresa?*
6) ¿Y a cuáles ha jugado más?
7) ¿Qué juego es, técnicamente, el más logrado?
8) Para acabar, dime qué tres juegos me debería comprar antes de navidades. Gracias por aguantarme.

Jordi Camp, Barcelona



Enhorabuena por tener una consola tan potente. 1) PUZZLE BOBBLE y WORMS, si tienes alguien con quien jugar, son juegos acongojantes.
2) No, pero **R. Dreamer** y su perilla os han preparado una guía para que dejéis de atormentarle por teléfono.
3) De los que he visto últimamente el A. TRAIN IV GLOBAL EVOLUTION es el más sobresaliente. Espero que alguien lo traiga pronto.
4) Es una pasada de jugabilidad. Si te vale de algo, lo he jugado tanto o más que mi querido RIDGE RACER.
5) PENNY RACERS sin ninguna duda.
6) A este último, al WORMS, al PUZZLE BOBBLE, al TRUE PINBALL y al RIDGE RACER.
7) Sin ninguna duda, TEKKEN 2.
8) CRASH BANDICOOT, F1 y TEKKEN 2.

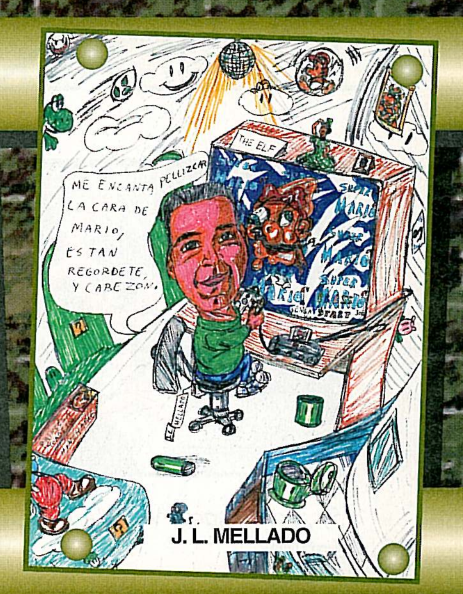


La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

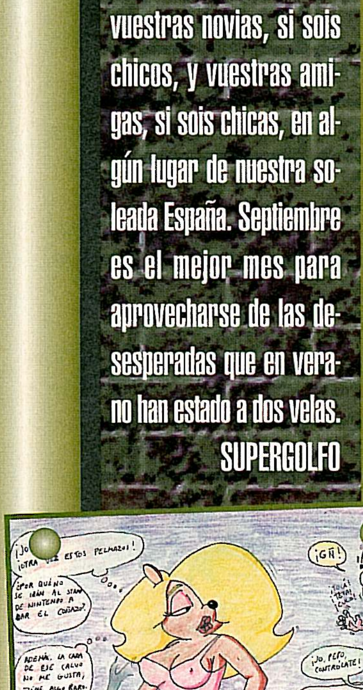
¡CONECTATE!



J. L. MELLADO

Cuando estéis leyendo estas maravillosas líneas el que suscribe yace rodeado de vuestras novias, si sois chicos, y vuestras amigas, si sois chicas, en algún lugar de nuestra soleada España. Septiembre es el mejor mes para aprovecharse de las desesperadas que en verano han estado a dos velas.

SUPERGOLFO



DANIEL PAREDRO

UNA DE GAMBAS

UN LISTO QUE SE REVUELCA EN SU ESTUPIDEZ

Un tal «Ejecutor», cuyo nombre real es F. Miguel Guerrero, de Sevilla, que transmito para escarnio de este patán, va a ser el triste protagonista de esta primera parte de mi sección. Veamos lo que dice este imbécil: «SUPERJUEGOS, Nº52. Sección SUPER PREVIEWS, páginas 34-35. Comentando ADVENTURES OF LOMAX, scopeta dice: «LION HEART, otro plataformas de este grupo de Psygnosis que en su momento maravilló a los usuarios de Amiga...». De verdad tío que lo tuyo es serio, deberías dejar de comer supositorios y meterte polvos pica-pica por el *bul*. El juego al que se refiere es BRIAN THE LION, y no LION HEART»

SUPERGOLFO: Mira tío, que no conozcas LION HEART me parece normal. Alguien sin experiencia en videojuegos me merece todo el respeto, siempre y cuando no pretenda escribir en revistas de videojuegos y no corrija a gente que ha mamado esto desde su más tierna infancia. Por supuesto que LION HEART existió y que fue de la misma gente que programa el LOMAX. BRIAN THE LION es otro juego que, en esta ocasión programó otra gente de Psygnosis, en concreto los creadores de DESTRUCTION DERBY, el grupo Reflections. Lo que no entiendo es como puedes ser tan *pringao* que al no sonarte un juego lo asocies con otro de nombre parecido. Por lo menos no has dicho que LION HEART nunca existió y que el juego que se refería el calvo escopeta era el REY LEON. En fin, espero que tus amigos se burlen de ti hasta la muerte.

HOBBYTUS INTERRUPTUS NO SE VA DE VACACIONES

Pues no, compañeros del metaloide, los currantes a destajo de ese panfleto no descansan ni en época estival. Podría dedicar especial atención a alguna, pero como suelo hacer últimamente, las pondré a pelotón: Hace un par de números, y ante la pregunta de un pobre diablo sobre una recomendación de un juego de baloncesto, Yen contesta «NBA LIVE o TOTAL NBA, aunque en este último no puedes, por ejemplo, realizar cambios». Tú si que no puedes realizar cambios, pero en tu jeta. Si en vez de comentar los juegos en horas les dedicárais un poco de tiempo (da pena ver la review de RESIDENT EVIL, en la que las pantallas de juego no tenían ni un par de horas) probablemente podríais aconsejar de una forma correcta.

HOBBY CONSOLAS, Nº58 Pag. 113, sección HOBBY CLASSICS. En esta penosa y macilenta sección se recuerda CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK, es decir CHUCK ROCK II, el hijo de CHUCK. En el primer pie de foto se refiere al protagonista del juego como el propio Chuck cuando era jóven. Sin palabras. Alicantino Cyber-Yayo, gracias, aunque tu apodo es penoso.

HOBBY CONSOLAS, Nº58 Pag. 22, reportaje E3. Hablando de los arcades que se versionarán para *Saturn* colocan dos pantallas del SONIC FIGHTING y dicen que son del FIGHTING VIPERS. Cyber-Yayo de nuevo.

HOBBY CONSOLAS, Nº58 Pag. 119, sección Trucos a la Carta. Esta sección debería llamarse trucos a la carta más alta, ya que los hacen a suertes. Piden un truco para el SHADOW OF THE BEAST de *Master System* y le dice que pulse el botón ¡¡¡C y start!!!. Cuando los encuentre, que me avise. Cyber-Yayo *again*.

HOBBY CONSOLAS, Julio, Review OLYMPIC SUMMER GAMES. En todas las pantallas de *PlayStation* pone PXS en vez de PSX. Pablito Muñoz, de Jaén.

HOBBY CONSOLAS, N.59. Sección HOBBY CLASSICS, comentario REY LEON de *Game Gear*. Según los de CON TROLAS, este juego salió hace la friolera de 4 años. En fin, y el TEKKEN es un clásico del 84... Gracias Alfredo Gallego, de San Roque.

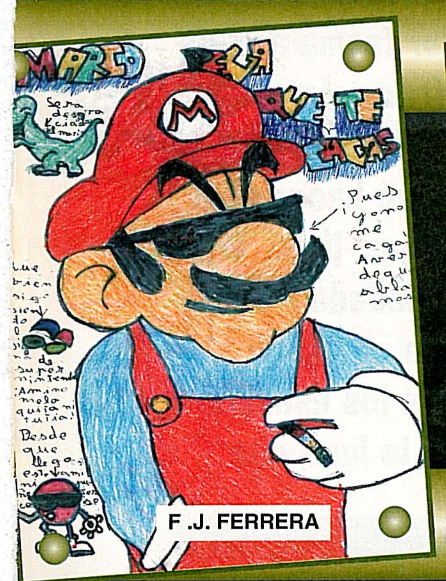
AHORA UN POCO DE AUTOCRITICA

Los de SUPERJUEGOS, aunque no con tanta categoría y frecuencia, también meten la gamba:

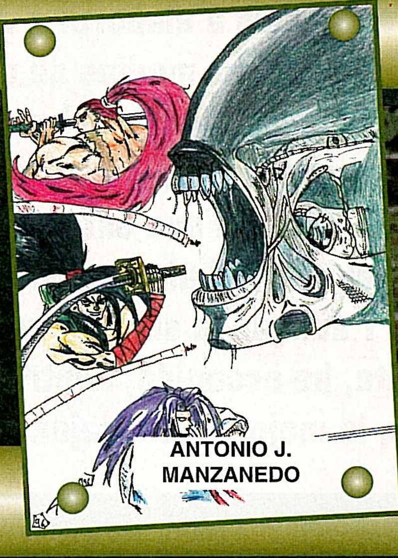
SUPERJUEGOS Nº52, Top 40. En la lista de *Mega Drive* leemos: «El valiente Woody continúa encabezando la lista de los 32 *bits* de Sega...»

SUPERGOLFO: Ahora resulta que *Mega Drive* tenía otros 16 *bits* escondidos. Se nota que ese mes fue Mayerick y R. Dreamer quienes se encargaron de las listas. Gracias a MIguel Alexis Sanches, Mucusman, etc.

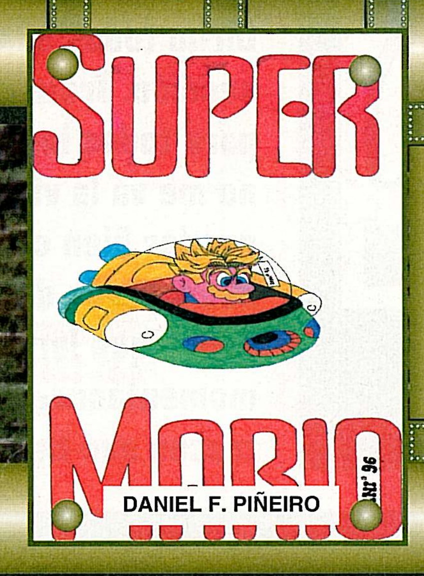
J. Iturrioz, nuestro experto en juegos deportivos, comentando el NBA LIVE 96 para *PSX*, y hablando de sus anteriores hermanos, destacaba «sus magníficas animaciones y la perspectiva lateral». El problema es que, como todo el mundo sabe, la perspectiva de este juego siempre ha sido isométrica. Desde que le vino la regla no es el mismo. Gracias de nuevo Pablitín Muñoz. Animo y a seguir a la caza y captura de gambas.



F.J. FERRERA



ANTONIO J. MANZANEDO



DANIEL F. PIÑEIRO



INGNACIO IBAÑEZ

CONSULTORIO interNECIO

DONDE AMARGAN LOS PEPINOS VIVE EL TONTO DEL LAPIZ

Hola SUPERGOLFO. Soy Daniel, tengo unas dudas que llevan bastante tiempo rondándome la cabeza:
1) ¿Qué fue de esos «santos varones» llamados I. M. Predator y J. L. Skywalker?
2) ¿Cómo sabes tanto de Hobby Press y del Amalio y su lucha sindical si dices no haber pisado nunca la Casa de los Horrores?
3) Leí algo de que The Punisher apareció en la revista «de pronto». ¿Qué pasó?
4) ¿Por qué no te devuelven tus cuatro páginas ?
5) Lo de la perilla del Scopeta, ¿es algo estacionario o va a seguir con un aspecto aún más lamentable?
Quiero que te pronuncies acerca de los desplantes groseros e hipócritas de ese pseudo-fanzine que pretende haceros la competencia. En el último número pusieron: «La capacidad de copiarnos secciones de la que hace gala cierta revista del sector». Dales un buen repaso.

Daniel Paredero, Plasencia.

Dani es uno de esos ejemplos que muchos de vosotros deberíais seguir. Un tío que no se cansa de mandarme gambas, dibujos y, sobre todo, preguntas curiosas.
1) Skyketchup, hermano de Mayerick, es la misma persona que I. M. Predator. Después de llenarnos de tomates y mayonesas la redacción se encargo de la revista VIDEO & GAMES y más tarde ULTIMA, ambas desaparecidas. Además de dedicarse a la dirección de cortos de cine, ahora trabaja para Erbe, distribuidora de videojuegos (recoge la ceniza). A pesar de su tonelaje creciente y su mutación angoleña, dejó buen recuerdo.
2) Porque The Elf, Nemesis, Mayerick, The Scope y De Lucar, que trabajaron allí, me informaron de todo.
3) Era *Product Manager* de Sega y le mandaron a paseo por acosar sexualmente al perro del vigilante. A pesar de que tiene más faltas que el vaquilla y que grazna como una vaca parturienta, su experiencia y sabiduría en el tema nos hizo picar y nos hicimos con sus servicios.
4) Porque me pagan por página y soy muy, muy caro.
5) Ha vuelto de «vacas» sin perilla y con 13 kilos menos.
Respecto a lo de HORNY CONCHOCHAS, no le deis importancia. Supongo que dirán eso porque incluimos una página de noticias de Internet y ellos la tenían ya. Pero mucho antes que ellos podíamos ver esa sección en revistas como PRIMERA LINEA, MUY INTERESANTE y muchísimas más. En primer lugar casi todas las secciones que tienen las crearon la gente que ahora trabaja aquí. Además Hobby Sports, Zona Golfa, Trucos a la Carta y muchas más son copias burdas de A pie de Pista, ésta misma, o Warp Zone (que estaba en Línea Directa), aunque de ínfima calidad. A nosotros no nos importa que nos copien, ya que jamás, debido a la ignorancia supina de sus redactores, llegarán a determinados niveles mínimos de calidad. Al revés, nos gusta que lo hagan para que comparéis. Otro ejemplo claro es su sección Otaku Manga, copia de la nuestra pero que es tan penosa y ridícula que la utilizamos de toalla. El problema no es si una sección estaba antes en una revista que en la otra, lo importante es que sea brillante y amena, y en eso creo que les llevamos cierta ventaja. Además, nosotros no cambiamos notas por páginas de publicidad.

EL CARAPENE DEL MES

Hola subnormal. Quiero saber por qué tienes un nombre tan cutre como SUPERGOLFO. ¿De niño eras tan capullo como ahora? Vamos al asunto:
1) ¿Utilizas pañales de marca o baratos?
2) ¿Robas para pagarle el aborto a tu hermana?
3) ¿Por qué le tenías aprecio a la cabra del corral?
4) ¿Cuál es tu hobby aparte de hacerlo con tu madre?
5) ¿Por qué les pagabas a los del Arny por trabajar allí?
6) ¿Por qué escoges *Atari 2600* antes que *Saturn*?

Jorge Luis Abelenda Trigo, población ilegible.

Además de escribir como un puerco, con letra piojosa, la verdad es que me sorprende lo poco imaginativo que eres, repitiendo preguntas que ya he contestado mil veces. Pero como a muchos de vosotros os gusta que le de caña a este tipo de sujetos, allá voy.
Viendo tus apellidos, ¿cómo es posible que te atrevas a decir que mi nombre es cutre? Lo del capullo pregúntaselo a tu hermana y te contará más de él.
1) Utilizo el traje de novia de tu madre, que absorbe más y así lo dejo estampado para cuando se case tu hermana.
2) Mi hermana nunca hará lo que en su momento debió hacer tu madre. También es cierto que alguien tenía que servir de conejillo de indias en el experimento que le hicieron cruzándola con un oso hormiguero sifilítico.
3) No llames cabra a tu padre, nuestro jardinero, ya que sabes que lo de su esquizofrenia ya se le pasó. Hace por lo menos un mes que no baila desnudo en misa.
4) Pues sí, me gusta jugar a las cartas con mi madre. Mi otro hobby es pegar a la tuya (ya sabes lo mucho que le gusta hacer de perrito mientras la sacudo con el rastrillo y Evaristo, el caballo de los Rodríguez, se divierte con ella).
5) Para entretener a tu padre y que así dejara de mostrarnos sus ridículas partes en la iglesia. Por cierto, dile que aún le debe 25 mil cucas a Chuchi Ladillas, el mozalbete sarnoso.
6) Porque para conocer el presente y entender el futuro antes hay que analizar el pasado. Además, es mucho más difícil encontrar un *Atari* en perfecto estado de uso que una *Saturn*, que la tendré en las tiendas durante años. Yo me preguntaría también cómo es que elegiste a Adolfa como novia en vez de a Silvia, si esta última por lo menos hablaba. En fin, si esto es lo que querías, espero haberte alegrado.

GOLFOMENSAJES

Angel Soler, vuelve a mandarme el mismo dibujo pero con los trazos y los colores más marcados. Mola un huevo. David Fernández Valera y Antonio José Herrera, creo que vuestras cartas son más indicadas para el plomizo escopetone. Gordopilo man, ya tienes añitos para que escribas tantas tonterías, basura. Trunks Vicente, bienvenido a la red y espero haberte satisfecho este mes y que me escribas de nuevo, agur. Antonio García Díez, echaba de menos tus cartas. Creo que te informan mal sobre mi personalidad, ya que no soy ninguna firma de la revista, aunque a muchos se lo digamos para salvaguardar mi secreto. Mándame los bocetos del fanzine y, si eres tan listo, seguro que conseguirás mi teléfono en la revista y hablaremos. Lamentablemente no tengo tiempo de escribirte, como dije a Alvaro... quizá algún día me decida. Por cierto, suscribo todas tus opiniones, pero no puedo hacer nada. Escríbeme, y no tardes tanto. Julio Ernesto Martín, agradezco tu esfuerzo con una carta tan extensa, pero no he podido ponerte tus gambas de momento. No seas tan quisquilloso y dedícate a gambas rotundas no ha pequeños errores de construcción de frases. Tu también me caes bien, chiquitinx. Manjimaru, aclárate sobre tus preferencias en cuanto a revistas. Ah! dile a tu novia que se dejó la ropa interior en la caseta del perro. Creo que me estoy volviendo viejo, este mes soy una «madre». Bueno, me voy de vacaciones (quizá sea por eso)...

¡No me da la gana de salir!



POR R.DREAMER

Dirijo todos mis esfuerzos a elaborar y dar forma a esta sección. Trato por todos los medios de ofrecer lo mejor para todos los formatos y gustos del usuario. Ya sé que no me va la vida en ello, pero algo tengo que hacer para quedar bien con el jefe. Así que este mes, por listo, me han quitado dos páginas del ala y me he quedado más ancho que largo. Y aunque la sección se ha reducido momentáneamente, he escogido, dentro de los escasos trucos que había, lo mejor de lo mejor. De lo last, oye.

SATURN

THE NEED FOR SPEED



• • CIRCUITO • •

Los usuarios de ***Saturn*** también van a poder disfrutar de lo lindo con la versión de THE NEED FOR SPEED. Para empezar nada mejor que conseguir algunas cosillas extra. Por ejemplo, en esta entrega encontramos el circuito Lost Vegas, como en ***PlayStation***. Acude al modo *Tournament* y escoge la opción para introducir el siguiente *password*: TSYBNS. Abandona el modo *Tournament* y ya podrás seleccionar este nuevo circuito.



• • COCHE • •

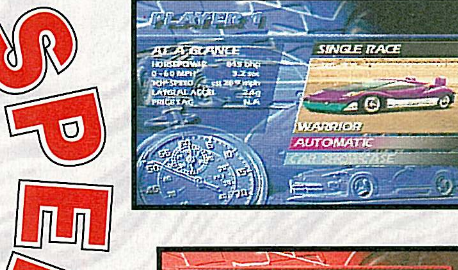
Si una vez conseguido el circuito de Lost Vegas utilizas el *password* GNMPLY para este circuito, te encontrarás con una nueva sorpresa. Tendrás a tu disposición una máquina de increíbles prestaciones. Es un coche de un diseño un tanto estrámbotico pero de una efectividad plena. Disfruta de los saltos a más de 200 millas por hora y permítete el lujo de dejar kilómetros de ventaja a tus competidores. Este coche es un misil tierra-aire.







En esta pantalla introduce el código TSYBNS para acceder a un nuevo circuito.



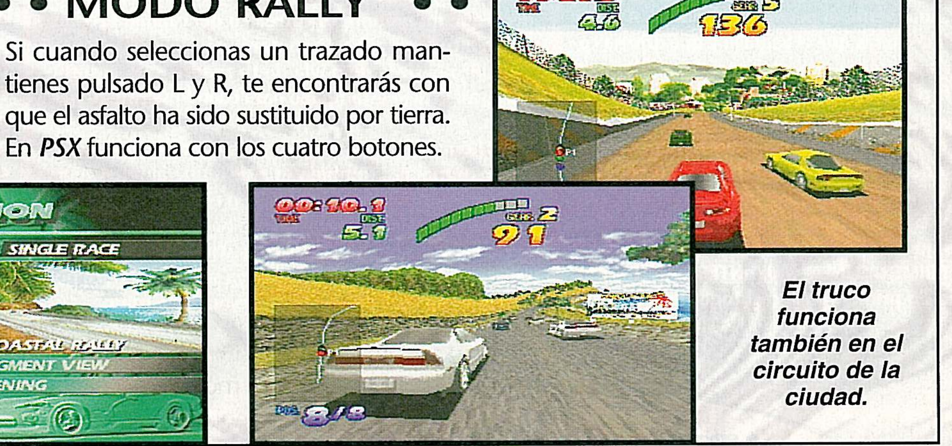


• • MODO RALLY • •

Si cuando seleccionas un trazado mantienes pulsado L y R, te encontrarás con que el asfalto ha sido sustituido por tierra. En ***PSX*** funciona con los cuatro botones.



Pulsa L y R en la pantalla de la derecha para ver el modo Rally.



El truco funciona también en el circuito de la ciudad.

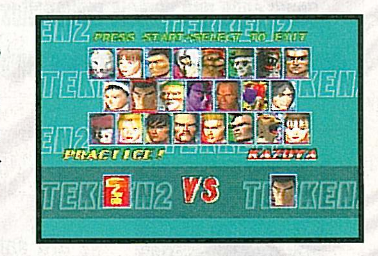
TEKKEN 2

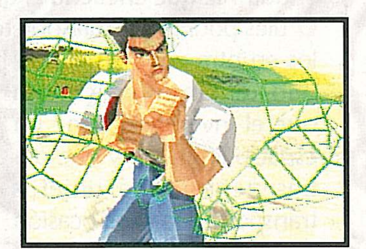
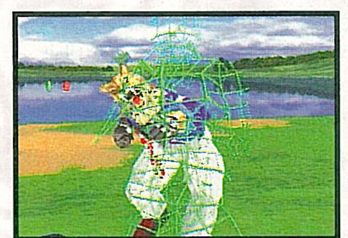
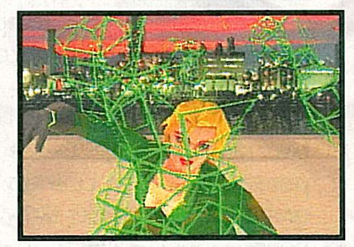
PLAYSTATION



• • UNA NUEVA PERSPECTIVA • •

Si ya tienes los 23 luchadores, puede que sepas que pulsando L1 y L2 mientras elijes personaje obtendrás una perspectiva en primera persona. Ahora, en el modo *Practice*, escoge luchador con el mando del segundo jugador manteniendo pulsados L1 y R1 hasta el inicio del combate. Te espera una sorpresa.



GUN GRIFFON

SATURN

• • MUNICION ILIMITADA • •



Situáte en la pantalla de presentación (la que aparece a la izquierda) y pulsa B, B, B, C y START. Ahora, comienza una misión y comprobarás que una de tus armas tiene munición infinita. Seguro que te facilitará las cosas para liquidar tanques y otras bestezuelas que pululan por esos mundos de Dios. De todas formas, mantente alerta porque la energía no es infinita.

VAMPIRE HUNTER

SATURN

• • MORRIGAN • •



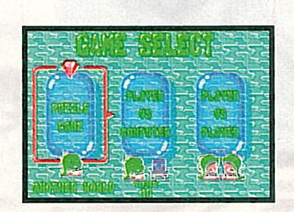
Escoge a Morrigan y, una vez hayas derrotado a tu adversario, si pulsas los tres botones de puño o los tres botones de patada, esta gentil damisela en vez de realizar una pose se cambiará de ropa. Dependiendo de los botones que pulséis aparecerá de una forma u otra.



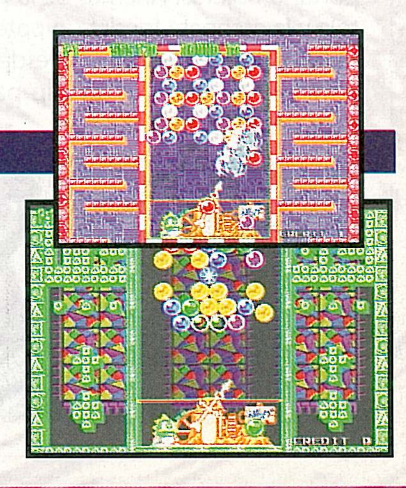
BUST A MOVE 2

PLAYSTATION

• • MODO ORIGINAL DE BUBBLE BOBBLE • •

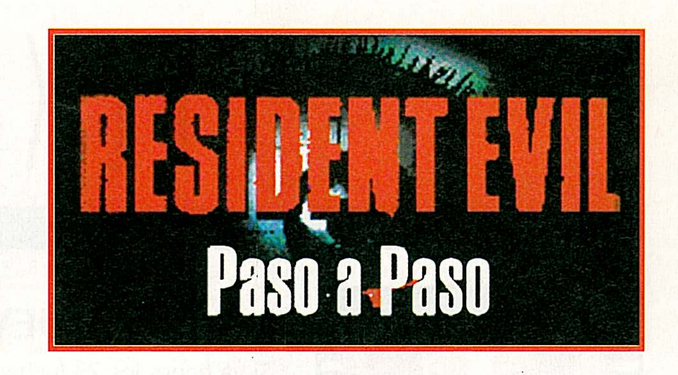


En la pantalla de presentación, con las palabras *Game Start, Game Attack*, etc. pulsa R1, ARRIBA, L2 y ABAJO. Selecciona el modo historia, que ahora tendrá las palabras *Another World* (Otro mundo) debajo. Los niveles del juego presentarán motivos del BUBBLE BOBBLE, el arcade de plataformas en el que debutó el simpático dragoncito que protagoniza este título.



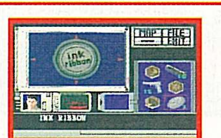


1er Capítulo



Hay que tener agallas para adentrarse en esta mansión, y si alguno estaba indeciso o amedrentado os hemos preparado una guía para facilitar el asunto. Sin embargo, como creo que ya sois mayorcitos y vuestras capacidad de raciocinio es como mínimo normal, algunas cosillas tendréis que solucionarlas por vosotros mismos.

SALVAR PARTIDA

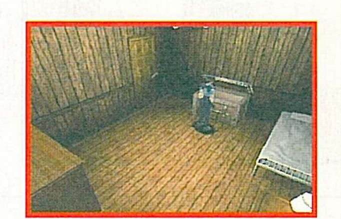


Para salvar será necesario obtener tampones de tinta (*ink ribbon*). A lo largo de la aventura encontrarás máquinas de escribir donde grabar partida, normalmente en zonas con el baúl de almacenaje. Debes pensar muy bien cuando grabar para no perder tampones a tontas y a locas, sobre todo con Chris.

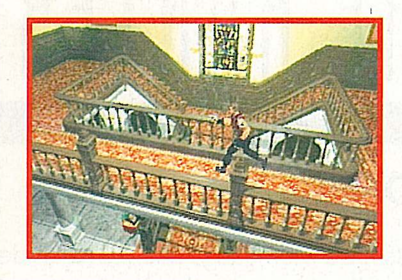


EL ALMACEN

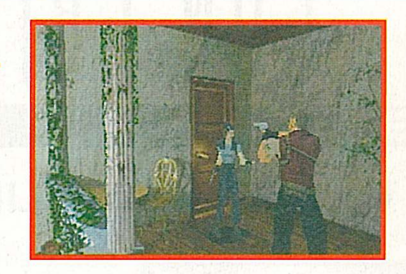
Cada vez que encuentres una sala con uno de estos baúles podrás guardar objetos en su interior y recuperarlos en otra zona en la que haya uno. Son de gran utilidad teniendo en cuenta que el inventario tiene un espacio limitado, y que debes pensar qué objetos transportar en cada ocasión y cuáles dejar almacenados en los baúles.



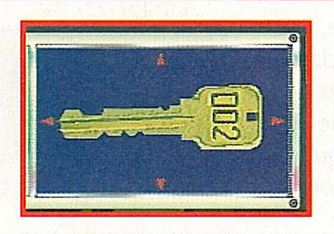
CAMINOS ALTERNATIVOS



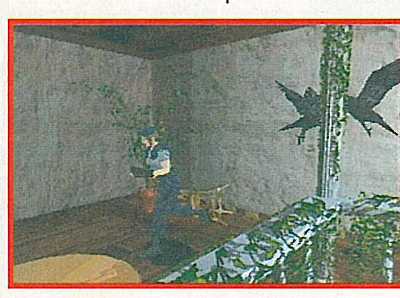
Las variaciones que se producen en el guión de RESIDENT EVIL dependen de las decisiones que tome el jugador. De esta forma, podrás encontrarte a Barry apuntando con una pistola a Jill o simplemente obsequiándole con una recarga para el bazooka.



JILL



Jill es el personaje más recomendado para iniciarse. Puede transportar 8 objetos. Además de la pistola y la escopeta tendrá un potente bazooka en su arsenal. Desde el principio cuenta con un clip para abrir determinadas puertas.

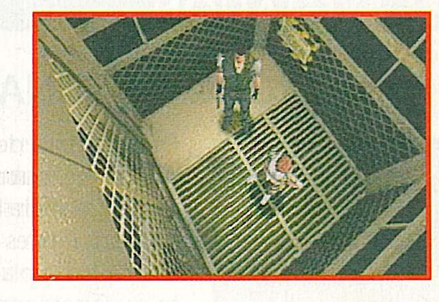




CHRIS



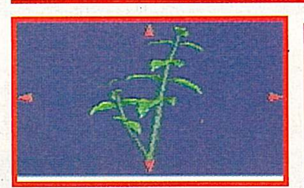
Su inventario se reduce a 6 *items*. Como armamento cuenta con la pistola, la escopeta y más adelante con un lanzallamas. Los zombies se cebarán con él mucho más que con Jill, complicando el juego hasta límites insospechados.



Las plantas resultarán imprescindibles para el devenir de la aventura. Podéis mezclarlas entre sí para potenciar sus efectos y para que ocupen menos espacio en el inventario.

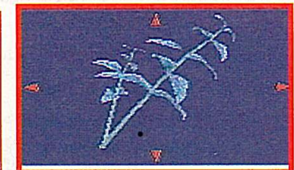


UN POCO DE BOTANICA



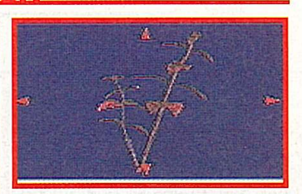
Planta Verde

Regenera vuestra salud. Podéis mezclar varias plantas verdes para obtener una mayor recuperación.



Planta Azul

Las hierbas azules son efectivas contra el veneno de serpientes o de las temibles arañas que hay en el juego.



Planta Roja

La hierba roja sirve para multiplicar por tres el efecto de las dos anteriores al mezclarse con ellas.

CRONICA DE ACONTECIMIENTOS

1. 1er ZOMBIE



Se encuentra al final del pasillo que parte del comedor.

Jill: Si vuelve al comedor, Barry se hará cargo del zombie. Examina el cuerpo de Kenneth y obtendrás dos clips para la Beretta.

Chris: Si eres habilidoso, intenta coger los dos clips mientras evitas al zombie.

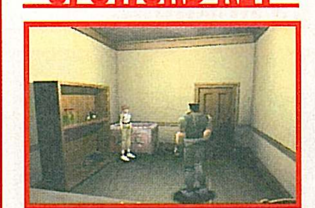
2. MAPA



Chris: El mapa de la primera planta se encuentra en la sala que hay tras la puerta azul del hall principal. Para entrar deberás encontrar primero la llave adecuada. Esta se halla en la segunda planta de la mansión, en el pasillo que conduce a la terraza.

Ambos: Vuelve al hall y entra por la puerta azul a la salita con cuadros. Sitúa la escalera junto a la estatua que hay en el centro y el mapa será tuyo.

3. SWORD KEY



Chris: Esta llave sólo la necesita Chris, porque Jill tiene una ganzúa que le ha dado Barry. Para encontrar esta llave debes ir al almacén que hay en el ala noroeste de la mansión. Ten cuidado, hay zombies esperándote. Una vez allí Rebecca charlará contigo, cuando te pregunte déjala que te acompañe.

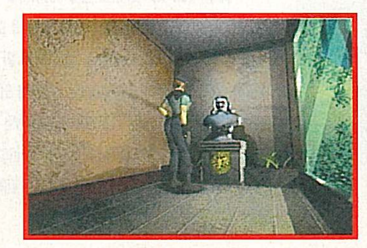
4. EL ESCUDO

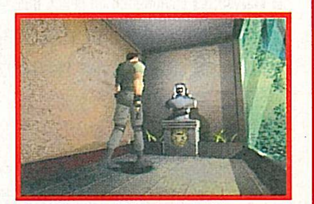
Ambos: Coge el escudo que hay en la pared del comedor encima del charco de sangre. Sal al pasillo donde se encontraba el primer zombie a la derecha. Allí hay una puerta roja que es la entrada al bar. Empuja un armario y consigue una partitura.

Jill: Selecciona la partitura en el inventario y utilízala frente al piano. Asistirás a una secuencia en la que Jill interpreta Claro de Luna al piano que abre una puerta secreta.

Chris: El no es un virtuoso y tiene muy mal oído para la música. Así que cuando utilices la partitura en el piano aparecerá Rebecca para ayudarle. Pero necesita un poco de práctica para aprenderse la pieza y tocarla bien. Será mejor que te vayas a dar una vuelta, para conseguir un objeto o hacer cualquier otra cosa. Cuando vuelvas ella estará lista y se abrirá la puerta secreta.

Ambos: Entra por la puerta y toma el escudo de oro de la estatua. La puerta se cerrará y será necesario colocar el otro emblema en lugar del de oro para que se abra de nuevo. Ahora regresa al comedor y coloca el escudo dorado en el hueco encima de la chimenea. El reloj de la sala se moverá de su sitio revelando un escondrijo secreto con una llave (Shield Key).

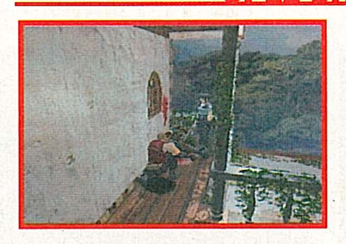


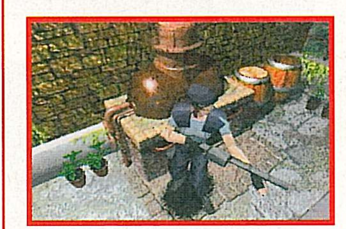






5. EL BAZOOKA







Jill: Este arma es única y exclusivamente para Jill. Para conseguirlo ha de subir a la segunda planta y salir a la terraza donde está el cuerpo del desafortunado Forrest. El bazooka puede estar junto al muerto o puede ser Barry quien te lo de, dependiendo de lo que hayas hecho anteriormente.

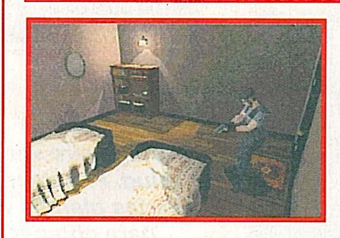
6. EL OJO DEL TIGRE

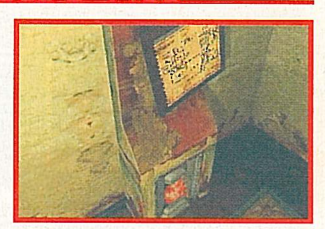




Ambos: Sube a la segunda planta, concretamente al pasillo que circunda el comedor. Empuja la estatua hasta el hueco de la barandilla y desde allí al comedor. Hay dos zombies en esta zona, pero será fácil librarte de ellos. Baja al comedor y recupera la joya azul que hay junto a los trozos de estatua. Una vez tengas la joya en tu poder sal al pasillo del primer zombie y entra por la puerta que hay enfrenten de ti. Avanza hasta encontrar una puerta a tu izquierda, que estará guardada por un zombie. Métete dentro de la habitación y pon la joya en el ojo del tigre. Hallarás el Hexágono del Viento.

7. EL MAPA DEL 2º PISO

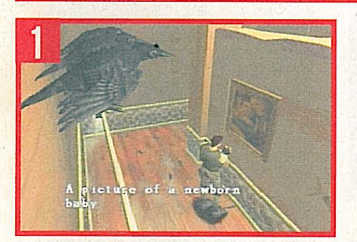




El mapa de la segunda planta también puede resultar esencial para saber qué zonas hemos visitado y cuáles no.

Ambos: Lo primera es encontrar un mechero zippo. Sube a la segunda planta en el ala Este de la mansión, por las escaleras que hay junto al almacén. Nada más subir habrá dos zombies esperando. Liquídalos y ve hacia la izquierda. Entra por la primera puerta que da a un descansillo con una cabeza de ciervo. En la habitación con camas está el mechero. Vuelve al pasillo de los zombies y entra por la puerta del fondo. Enciende la chimenea con el mechero para ver el mapa.

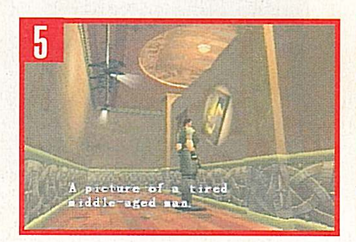
8. EL ENIGMA DE LOS CUADROS















Este es el primer escollo importante en la aventura y el que más quebraderos de cabeza ha dado a nuestros lectores.

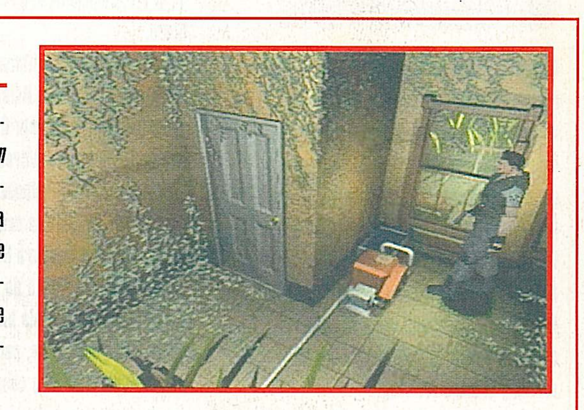
Ambos: La galería de cuadros se encuentra situada en el ala Este de la mansión, junto al corredor exterior con un perro que da al jardín. La sala está llena de cuervos, si te equivocas al activar los cuadros en un orden incorrecto se lanzarán sobre tí. Puedes gastar munición y acabar con ellos, algo poco recomendable, ya que será preferible reservar balas para peores momentos y seguir estos pasos. Para los que entiendan algo de inglés bastará con activar los cuadros de menor a mayor edad. Para los que no sean tan afortunados aquí tenéis el orden con las correspondientes frases en inglés. Newborn, infant, lively boy, young man, tire middled-aged man, bold looking old man y por último el cuadro del fondo del pasillo. De todas formas, arriba tenéis las pantallas de los cuadros colocadas por orden. Si lo has hecho correctamente el cuadro caerá de la pared dejando descubierto un hueco con el hexágono de las estrellas (Star Crest). Ya está solucionado.

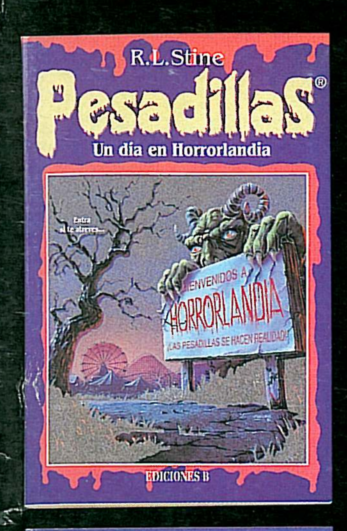


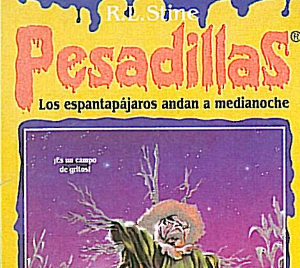


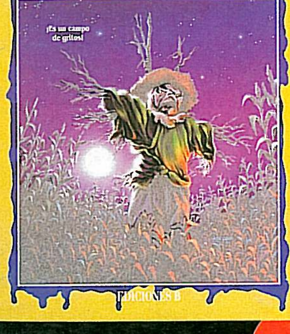
9. ARMOR KEY

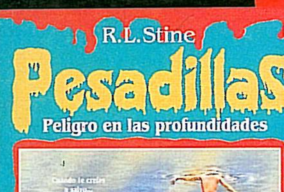
En el almacén de la parte Este de la mansión habrás encontrado un saquito que contiene herbicida. Con este *item* en el bolsillo dirígete hacia el otro ala del edificio, donde está la estatua del tigre, y ve hacia el pequeño jardín con una planta gigante con tentáculos. Utiliza el saquito en el motor que hay junto a la ventana. La planta morirá bajo los efectos del herbicida y dejará libre el camino para tomar posesión de una llave (Armor Key). Junto a la fuente hay un buen número de plantas rojas y verdes por si las necesitas.

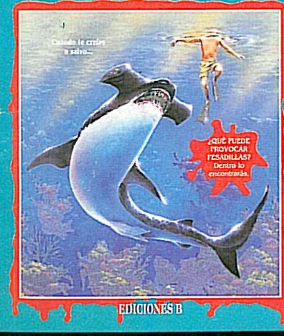


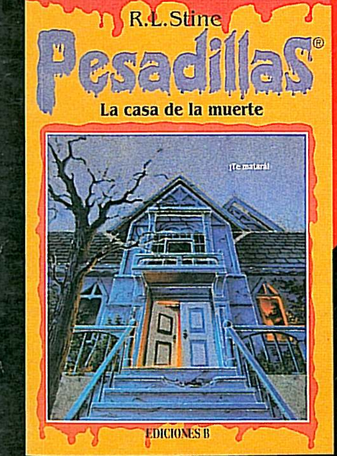


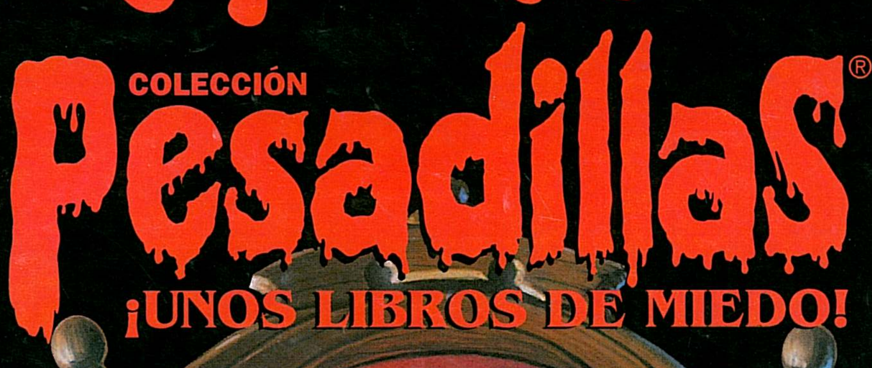


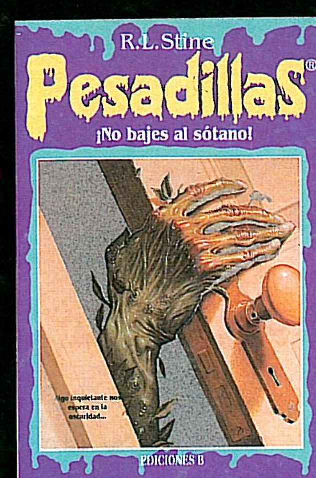


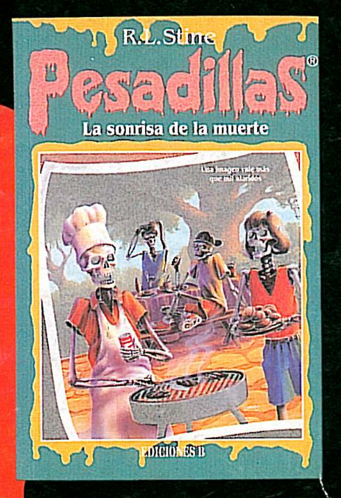


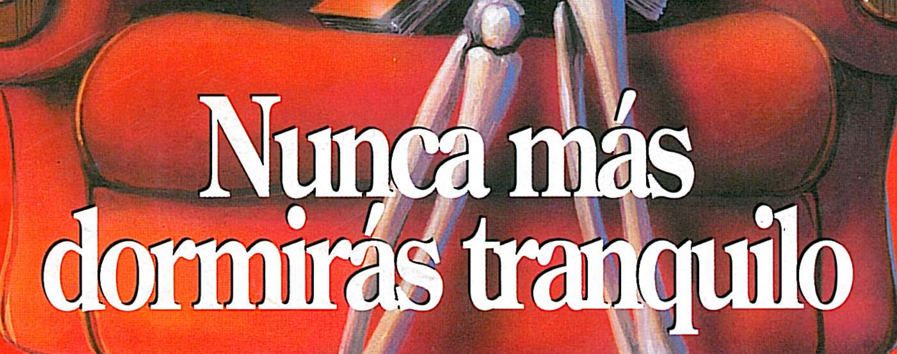


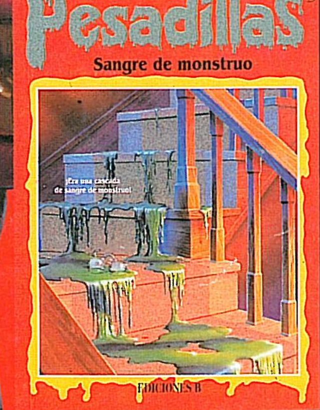


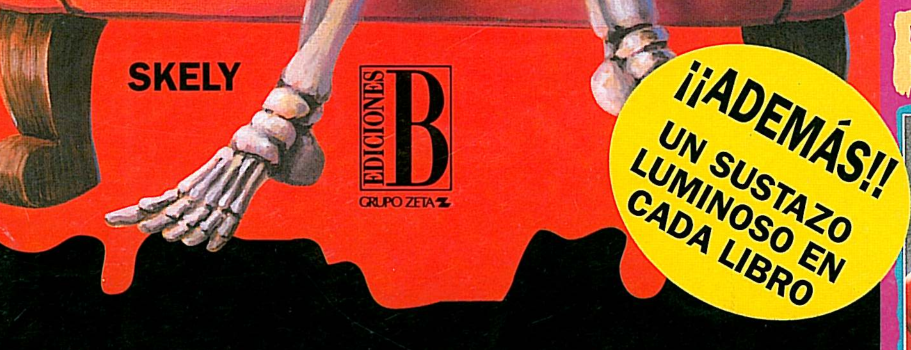


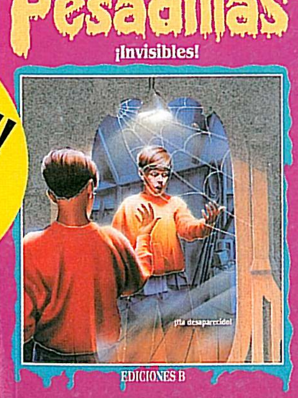












LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD

CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ



KONAMI entra en juego
TRACK & FIELD
INTERNATIONAL
SUPER JUEGOS:
-TODO UN LUJO DE CALIDAD,
DETALLES Y JUGABILIDAD QUE REVIVE
LA MAGIA DE UN CLASICO
DE TODA LA VIDA-
NBA IN THE ZONE
LA MEJOR CANASTA
DE TU VIDA
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
DELUXE
EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL
CREADO PARA UNA CONSOLA
PROXIMO LANZAMIENTO
PARA MEGADRIVE
PLAYER 2
5 STROKE
Open Golf
PROXIMO
LANZAMIENTO
UN HISTORICO DEL QUE
NO PUEDES PRESCINDIR
¡AHORA A MEJOR PRECIO!
GOAL STORM
KONAMI
C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35
NBA y los símbolos de los equipos de la NBA son marcas registradas de propiedad intelectual de NBA PROPERTIES, INC.